

BUKU AJAR

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



**METODE PENCIPTAAN
DAN PENYAJIAN DALAM
PENDIDIKAN KRIYA**

ISBN 978-623-5560-08-3

I Nyoman Suardina
I Nyoman Laba

Program Studi Kriya
FSRD ISI Denpasar
2021

METODE PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN DALAM PENDIDIKAN KRIYA

Penulis

I Nyoman Suardina
I Nyoman Laba



Diterbitkan oleh

**PUSAT PENERBITAN LP2MPP
Institut Seni Indonesia Denpasar**

**BUKU AJAR
METODE PENCIPTAAN
DAN PENYAJIAN
DALAM PENDIDIKAN
KRIYA**

Penulis:

I Nyoman Suardina
I Nyoman Laba

ISBN 978-623-5560-08-3

Editor:

Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.
Drs. I Made Suparta, M.Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak:

I Nyoman Suardina

Penerbit:

PUSAT PENERBITAN LP2MPP
Institut Seni Indonesia Denpasar

Redaksi:

Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah Denpasar

Cetakan Pertama Nopember 2021

© Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dengan suatu apapun
tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Rasa syukur kami haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya penyusunan buku ajar ini dapat diselesaikan. Penulis merasa senang ketika stap pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar mensupport pencetakan buku ajar mata kuliah praktek dan teori yang ada pada setiap prodi. Kesempatan yang baik ini kami manfaatkan dengan baik pula dengan harapan nantinya dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar (PBM) pada jurusan/program studi kriya Seni. Kebutuhan buku ajar yang sangat diperlukan itu selain sebagai media pembelajaran yang cukup efektif juga dapat dijadikan sarana peningkatan kinerja Program Studi Kriya.

Buku yang ada dihadapan pembaca ini berjudul Metode Penciptaan dan Penyajian dalam Pendidikan Kriya, yang isinya mencoba mengurai tentang perjalanan, ruang lingkup, dan fungsi kriya, namun di dalamnya sesungguhnya penulis ingin menyisipkan cita-cita mengungkap metode penciptaan dan cara penyajian kriya yang belum pernah ditulis.

Atas segala dukungan, kesempatan, maupun masukan dari berbagai pihak yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia;
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain;
3. Kaprodi Kriya;
4. Ketua LP2MPP ISI Denpasar;

5. Teman-teman sejawat dan para pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi serta masukan dalam proses penulisan.

Penulis menyadari bahwa Buku Ajar ini masih jauh dari harapan para pembaca/pengguna, baik kelengkapan data maupun cara penyajiannya. Buku ajar ini belum menjabarkan berbagai teknik dan materi serta sifat-sifat bahan kriya secara lengkap dan mendetail, maupun berbagai metode yang dapat memberikan referensi yang memadai. Namun demikian, sebagai langkah awal buku ini telah pula memberikan gambaran secara umum. Buku dengan sajian teoritis sebagai materi prioritas dimaksudkan dapat penuntun peserta didik untuk berfikir secara kritis dan rasional. Metode ini sangat relevan bagi peserta didik yang memilih minat penciptaan ataupun pengkajian. Penulis sangat menyadari buku ini sangat jauh dari sempurna, untuk kelengkapan isi tulisan ini kami juga mengharapkan kritik yang konstruktif dari para pembaca.

Denpasar, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
PENDAHULUAN	1
BAB I. KARAKTERISTIK PENDIDIKAN KRIYA	15
BAB II. RUANG LINGKUP KRIYA	25
A. Pengertian Kriya	30
B. Periodisasi Kriya	35
1. Premitif	37
2. Klasik	42
3. Tradisi	44
4. Modern	46
BAB III. FUNGSI KRIYA	50
BAB IV. METODE PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN KRIYA	58
1. Proses Apresiasi	59
2. Aspek-aspek Apresiasi	60
3. Apresiasi Karya Seni kriya dan Kerajinan	61
BAB V. PENERAPAN PRINSIP SENI VISUAL DALAM KRIYA	63
A. Prinsip Kesatuan	63
B. Prinsip Keseimbangan	63
C. Prinsip Irama	64
D. Prinsip Penekanan	64
E. Prinsip Proporsi	65
F. Prinsip keselarasan	66
BAB VI. UNSUR SENI VISUAL DALAM KRIYA	67
A. Garis	67
B. Raut	69
C. Warna	70
D. Tekstur	72
E. Ruang	74
KONTRAK PERKULIAHAN	77
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1, Ki Hadjar Dewantoro	2
Gambar 2. Dewa Ruci	13
Gambar 3. Manusia dan Flora	14
Gambar 4. Proyeksi	16
Gambar 5. Perspektif	17
Gambar 6. Jenis Konstruksi	17
Gambar 7. Jenis-Jenis Pahat	22
Gambar 8. Jenis-Jenis Pemotok	22
Gambar 9. Jenis-Jenis Pisau raut	22
Gambar 10. Jawsaw Tangan	24
Gambar 11. Bor	24
Gambar 12. Bhomantaka	26
Gambar 13. Hanoman	26
Gambar 14. Pas Bunga	27
Gambar 15. Pas Bunga	28
Gambar 16. Tempat Tisu	28
Gambar 17. Primitif	35
Gambar 18. Klasik	36
Gambar 19. Tradisional	36
Gambar 20. Modern	36
Gambar 21. Mbis/Bis	39
Gambar 22. Perisai	39
Gambar 23 Motif Asmat 1	41
Gambar 24. Motif Asmat 2	41
Gambar 25. Motif Asmat 3	41
Gambar 26. Budha Abaya Mudra	42
Gambar 27. Relief	42
Gambar 28. Relief Tantri	45
Gambar 29. Petitis	45
Gambar 30. Janin	47
Gambar 31. Balang Sembah	47
Gambar 32. Rangda	47
Gambar 33. Kelelawar	51
Gambar 34. Bosan Total	51
Gambar 35. Kupu-Kupu	51
Gambar 36. Barong Ket	51
Gambar 37. Barong Ket batik	51
Gambar 38. Rangda	52
Gambar 39. Rangda	52
Gambar 40. Ah Ang	53
Gambar 41. Ah Ang	53
Gambar 42. Cakra	53
Gambar 43. Cakra	53

Gambar 44. Ang Ah	54
Gambar 45. Relief Tantri	54
Gambar 46. Tujuan Hidup	54
Gambar 47. Ulat	54
Gambar 48. Demi Materi	54
Gambar 49. Kriya Logam 1	54
Gambar 50. Kriya Logam 2	54
Gambar 51. Kriya Logam 3	54
Gambar 52. Lampu Kamar Tidur	55
Gambar 53. Meja Rias.....	55
Gambar 54. Nampan	55
Gambar 55. Dulang Warna Emas	55
Gambar 56. Pajegan	55
Gambar 57. Dulang Warna Perak	55
Gambar 58. Koqnitif	56
Gambar 59. Afektif	57
Gambar 60. Psikomotorik	58
Gambar 61. Bentuk Pondasi Elif, dan Kubus	61
Gambar 62. Prasi (Budha).....	61
Gambar 63. Candhi Hindhu	61
Gambar 64. Layar.....	62
Gambar 65. Sifat-Sifat Garis.....	68
Gambar 66. Jenis-Jenis Raut.....	70
Gambar 67. Tekstur Nyata	73
Gambar 68. Tekstur Semu	73
Gambar 69. Tekstur Nyata (Foto)	73
Gambar 70. Topeng	74
Gambar 71. Tertarik	74

METODE PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN DALAM PENDIDIKAN KRIYA

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sarat dengan tujuan. Kegiatan belajar mengajar merupakan peristiwa yang terikat, terarah, dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Usaha pencapaian tujuan belajar yang efektif tidak terlepas dari usaha dan metode/kiat-kiat tertentu agar atmosfer akademis yang diciptakan lebih kondusif. Namun sering hal ini tidak mudah untuk dicapai, perlu adanya komitmen sivitas akademika serta tersedianya sarana penunjang yang memadai.

Kompleksivitas komponen materi/material maupun lingkungan pada sistem pembelajaran yang bervariasi tanpa disadari dapat menjadi profil-profil yang unik. Perbedaan dalam keragaman pembelajaran pada setiap profil adalah tujuan belajar yang ingin dikembangkan para pakar pendidikan dalam mengimplementasikan tiga ranah pendidikan agar berfungsi dengan benar. Adapun tiga ranah yang dimaksudkan tersebut seperti kognitif, psikomotorik, dan afektif. Disadari pula, tujuan belajar yang "sebenarnya" sangatlah banyak dan bervariasi sesuai dengan disiplin bidang ilmu masing-masing. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional (*instructional effects*) yang berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan-tujuan yang berupa hasil sampingan karena usaha dari peserta didik "tercapai karena mahasiswa" seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan mau menerima pendapat orang lain (*nurturant effects*). Selain itu

perlu juga dipahami tentang tiga jenis tujuan belajar yaitu: **(1). Untuk mendapatkan pengetahuan, (2).Pembentukan sikap dan (3) Penanaman konsep dan keterampilan.**(Sardiman A.M., 2001: 26)

Sebagai insan akademik yang berpendidikan, kita harus memberi hormat dan tidak melupakan jasa-jasa tokoh pendidik kita yaitu R.M. Soewadi Soerjadinigrat yang populer dengan nama Ki Hadjar Dewantoro. Beliau selain dikenal menjadi pendidik yang mempuni, juga dikenal sebagai seorang pionir dan motivator supaya pendidikan seni diajarkan secara melembaga. Pengajaran seni di sekolah dimaksudkan supaya generasi muda selain tahu tentang keterampilan atau terampil pada bidang ilmunya, juga dapat mengembangkan aspek pribadi/kepribadian. Konsep pendidikan tersebut dapat dijadikan dasar untuk menanamkan kesadaran budaya pada peserta didik. (Sofyan Salam, 2003: 4)

Ki Hadjar Dewantoro terkenal dengan teori seni Jiwo ketok. Apa yang kita lihat dengan kasat mata merupakan ungkapan isi hati yang paling dalam. Karya tersebut merupakan cerminan jiwa.



Gambar 1
Ki Hadjar Dewantoro

Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai salah satu lembaga pendidikan seni di kawasan Indonesia bagian timur, selain menciptakan peserta didik yang mampu mengkaji, juga mampu menciptakan suatu karya seni. Visi ini oleh mantan Dirjen Dikti Satriyo Soemantri Brodjonogoro perlu ditinjau kembali. Beliau memberi penegasan bahwa ISI Denpasar mampu menciptakan seniman

yang baik dan ilmuwan seni budaya (ceramah tanggal 18 Mei 2009 di ruang sidang Rektorat ISI Denpasar). Dalam diskusi tersebut berkembang keinginan untuk menjadikan seni sebagai kebutuhan. Bahkan pandangan tersebut telah menjadi isu para pakar seni, dimana dalam krisis global ekonomi melanda dunia, seni relatif stabil bertahan khususnya dibidang industri kerajinan. Industri kreatif yang diwacanakan saat "**Pekan Produk Budaya Indonesia 2007**" di Jakarta Convention Center 12 juli 2007, para pakar kriya dari berbagai perguruan tinggi, pengusaha dan para kriyawan berpendapat kegiatan pameran yang menampilkan berbagai produk kriya adalah peluang sekaligus tantangan untuk berkreativitas. Eksistensi kriya yang diharapkan berpeluang dan dapat mengatasi tantangan harus dilihat dari dua sisi. Sebagai entitas yang berimplikasi pada pewarisan nilai-nilai kebudayaan tradisi (*local genius*), dan sisi lainnya dalam kancan berbagai fenomena modern. (Barinul Anas, 2007: 8).

Lebih lanjut Barinul Anas juga mempertanyakan bagaimana cara menggali kekayaan pruduk kriya dengan berbagai tujuan pengembngannya seperti fungsi, dimensi dan memodifikasi produk kriya yang perlu dilakukan. Semua pertanyaan ini dapat terjawab pada kompetensi, kualivikasi dan profesionalisme sumber daya manusia. Yang menjadi persoalan untuk memenuhi harapan seperti kompotensi, profesional maupun kualivikasi selama ini adalah belum semua sumber daya manusia berkualivikasi seperti yang diharapkan, hal ini masih mengalami berbagai kendala. Apa yang diungkapkan oleh Barinul Anas juga telah menjadi konsep pendidikan Nasional kita. Perancangan konsep Konsep

pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Sekjen Depdiknas harus menyentuh pada 6 (enam) H,

1. Heart: Bagaimana pendidikan bisa menciptakan manusia yang memiliki hati nurani dan budi pekerti
2. Head: Pendidikan sejatinya membuat manusia menjadi pintar dan cerdas untuk tahu apa sebaiknya dilakukan.
3. Hand: dengan berbekalkan pendidikan, seseorang akan terampil dalam bidang tertentu dan cekatan dalam bekerja.
4. Health: Orang yang berpendidikan tahu betul akan kesehatan, sehingga dia berupaya untuk menjaganya.
5. Humankind: Pendidikan membentuk sifat-sifat yang humanis dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
6. Heritage: Dengan pendidikan juga manusia mampu menjaga dan menghargai warisan budaya. (Dodi Nandika, 2006;3)

Sebagai salah satu mata kuliah keahlian, Metode Penciptaan dan Penyajian juga mengacu pada Rencana Strategis (Renstra) Depdiknas yaitu Tiga pilar pendidikan nasional,

1. Peningkatan pemerataan, dan perluasan akses pendidikan
2. Peningkatan mutu, dan daya saing pendidikan
3. Penguatan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik pengelolaan pendidikan.

Menyikapi tiga pilar Renstra khususnya pada poin dua, Kriya telah melakukan terobosan dan berbagai antisipasi untuk mampu bersaing dibidang kualitas

maupun kuantitas. Antisipasi terhadap daya saing ini dilakukan dengan melakukan pembenahan manajerial dan peningkatan strata pendidikan dosen, rekonstruksi mata kuliah keahlian berkarya, optimalisasi saran dan prasarana yang ada, studi lapangan/surve ke sentra-sentra industri sebagai penguatan ilmu kekriyaan untuk mendapatkan luaran yang berdayaguna dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan.

Secara khusus Program Studi Kriya Seni FSRD ISI Denpasar dalam menyelenggarakan program pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat dengan memberdayakan sumber daya yang dimiliki secara optimal dan berkesinambungan. Dan menghasilkan sarjana kriya seni yang terampil dan peka terhadap masalah sosial budaya yang memiliki kompetensi antara lain :

1. Mampu menciptakan dan mempresentasikan beragam gagasan ke dalam karya kriya seni dan mempertanggungjawabkan secara etis, moral dan akademik.
2. Mampu mengkaji dan menganalisa serta menyajikan karya seni kriya secara kreatif, inovatif, dan profesional.
3. Mampu mengembangkan kewirausahaan dalam mengelola kegiatan seni dan budaya.

Untuk ke depan dan dalam perspektif yang lebih luas, pendidikan harus bertumpu pada empat pilar, hal ini diungkapkan oleh I Made Gosong yang menyitir pendapat Delor dkk. Seperti: (1). Membuat peserta didik mengetahui dan menguasai berbagai pengetahuan (*learning to know*). (2). Membimbing peserta

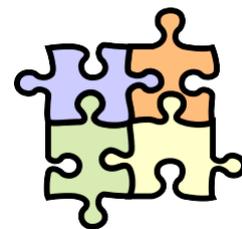
didik agar terampil untuk mengerjakan sesuatu (*learning to do*). (3). Membimbing agar peserta didik menjadi insan yang berkompeten dalam bidang tertentu (*learning to be*). (4). Membimbing agar peserta didik agar mereka dapat menggunakan kompetensinya hidup berdampingan ditengah-tengah masyarakat (*learning to live together*).



Cognitif



Afektif



Psikomotorik

Dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia, kriya dengan berbagai macam, sifat, dan fungsinya bagaikan seekor kumbang dengan sekuntum bunga. Dua jenis asal usul yang berbeda spesies itu menjadi suatu pasanganyan yang sulit dipisahkan, saling tergantung, dan sama-sama diuntungkan (mutualisme). Rasa saling membutuhkan satu sama lainnya adalah suatu yang amat wajar dan alami bagi manusia.

Dalam kehidupannya, manusia selalu membutuhkan sarana yang notabene karya/produk para kriyawan. Sarana-sarana itu menjadi penghubung kelangsungan hidup, meskipun tidak selalu eksklusif. Sarana-sarana yang sederhana, murah dan bahan yang mudah didapat, tetap mempunyai nilai guna yang berarti bahkan sering kali mengandung nilai filosofis yang menuntun tindakan “tepat” dan bijaksana. Lajunya perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi sering membawa interpretasi para pelaku, kritikus, dan pemerhati seni menjadi ke suasana ambiguitas yang tidak berkesudahan. Wacana tersebut tidak terbatas pada teknik, material, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, bahkan keakuratan kronologis historisnyapun masih dapat dipertanyakan. Terlepas dari semua itu, kriya sebagai salah satu cabang seni rupa “minor” tetap “bertahan” dan berjuang sesuai kondisi masyarakat pendukungnya.

Kerja keras dan berbagai pendekatan untuk mendapatkan target kuantitas yang belum dapat dicapai paling tidak sampai saat ini, PS. Kriya Seni telah dan akan terus berupaya menyuarkan untuk mendapatkan kuota sesuai target. Langkah perbaikan kurikulum yang dirancangpun nantinya menyertakan sivitas akademikan dan para *stake holder*. Adapun rancangan yang dikembangkan dalam rekonstruksi kurikulum kriya ke depan dengan mengutip pteorinyaSturh, Petrovich Mwaniki dan Wasson dalam Sofyan Salam adalah:

- a. Para Dosen menganalisis dan memperbaiki istilah kriya yang selama ini masih belum memahami betul makna yang terkandung dalam Keputusan Presiden RI No. 33 Tahun 2003 tertanggal 26 Mei 2003 dan SK. Depdiknas No. 20 tahun 2003 tentang istilah “Kriya Seni”. Dengan adanya pemahaman yang sama dengan istilah tersebut diharapkan keragaman pemaknaan menjadi kesepahaman yang dapat membuat kondisi menjadi kondusif.
- b. Para Dosen dan Mahasiswa secara bersama-sama melakukan analisis situasi agar lebih akrab dengan masyarakat atau *Stake*

Holder. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari masyarakat pengguna terhadap luaran yang dihasilkan oleh PS. Kriya Seni supaya dapat berhasil guna dan berdaya guna.

- c. Para Dosen, Mahasiswa, dan instansi terkait secara bersama-sama memilih kurikulum yang relevan dan menarik. Relevan yang dimaksudkan disini sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan pasar. Sedangkan menarik bertujuan dapat menyerap peserta didik/mahasiswa lebih banyak dan berkualitas.
- d. Para Dosen, Mahasiswa, dan instansi terkait berkolaborasi menyelidiki persoalan yang terkait dengan materi maupun material kurikulum yang dipilih. Tindakan yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi persoalan sosial dengan latar belakang; agama, ras, daerah, ekonomi, pendidikan, jenis kelamin, usia dan kemampuan fisik dan mental.
- e. Para Dosen melaksanakan program evaluasi secara formatif maupun sumatif. (Sofyan Salam, 2003: 30)

Berdasarkan Kondisi faktual dan rencana rekonstruksi kurikulum sebagai bahan pembelajaran Metode Penciptaan dan Penyajian ini sungguh sangat penting dan menjadi dasar pijakan bagi para pamong pendidik khususnya mahasiswa kriya kayu yang nantinya menempuh ujian akhir. Oleh karena itu mata kuliah Metode Penciptaan dan Penyajian diharapkan mampu mempersikan antara kecerdasan intelektual, emosi/ekpresi, dan keterampilan yang terarah dan tepat. Perlu juga dipahami, fungsi dan peranan seni tidaklah berdiri sendiri apalagi kriya yang

semenjak kelahirannya diciptakan sebagai pemenuhan kebutuhan rumah tangga (jasmani) dan sebagai personifikasi (rohani). , Dalam dunia pendidikan peran dan tujuan seni mempunyai arahan yang jelas yaitu; seni sebagai media dan seni sebagai profesi. Sebagai media/sarana seni bertujuan untuk membantu memudahkan dalam mencapai tujuan tertentu, sedangkan profesi dituntut implementasinya dapat menciptakan atau penguasaan teknis dalam bidang tertentu.

Penanaman konsep atau merumuskan konsep dalam dunia pendidikan memerlukan suatu keterampilan yang bersifat jasmani atau rohani. Keterampilan bersifat jasmani yang dimaksudkan adalah dapat dilihat dan diamati yang menekankan pada ranah psikomotorik dan afektif seperti: gerak/penampilan anggota tubuh ketika sedang belajar maupun berkreatifitas. Dalam keterampilan ini termasuk juga keterampilan teknik dan pengulangan. Keterampilan rohani mempunyai efek lebih rumit dari pada jasmani yang menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, analisis, serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.

Seni telah dipandang perlu dan diyakini ampuh sebagai salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Saat ini seni untuk beberapa cabang ilmu telah dijadikan konsep dasar pendekatan untuk melakukan suatu kajian. Diyakini pula, lewat seni sesuatu dapat lebih mudah dan cepat dapat diterima dan dimengerti. Seni sebagai konsep dasar metode pendekatan ekspresi dalam dunia pendidikan telah lama dikumandangkan sebagai dampak kajian dan temuan ilmiah dibidang kesenirupaannya. Franz Cizek dalam

sofyan Salam mengatakan, Franz Cizek yang merupakan penggagas pendekatan ekspresi bebas dalam seni mengatakan, khusus bagi anak-anak didalam melakukan aktivitas berkarya seni seharusnya ia tidak disamakan dengan sistem pembelajaran di akademik. Anak-anak perlu dibiarkan berekspresi secara bebas untuk mengembangkan keterampilan maupun imajinasinya. Dengan kecerdasan kognitifnya anak-anak akan imajinasi dan mengekspresikannya untuk menemukan jati dirinya. (Sofyan Salam, 2003: 10-11) Ekspresi bebas yang sekarang lebih ngetren dengan sebutan ekspresi kreatif oleh kalangan pegiat seni akademik strata yang lebih tinggi mungkin saja belum dipahami betul maknanya, sehingga ekspresi bebas tersebut dapat berkonotasi "bebas" berekspresi atau ekspresi yang bebas tanpa batas. Dunia pendidikan seni Indonesia yang mengadopsi sistem pendidikan seni formal barat tidaklah melakukan sepenuhnya apa yang digagas Franz Cizek yang mengutamakan ekspresi bebas bagi anak-anak dalam berkarya seni. Perlu diketahui Franz Cizek adalah perupa kelahiran 1865 yang semasa kuliahnya telah tertarik dengan karya anak-anak. Ia mengkritisi metode akademik (normatif) yang diterapkan saat itu yang dipandang dapat meracuni perkembangan anak-anak. Aktivitas anak-anak dalam berkarya seni, tidak perlu ada intervensi. Seorang pendidik yang diharapkan Franz Cizek adalah bagaimana seorang pendidik mampu memberikan beragam pengalaman atau mengingatkan pengalaman anak yang tersembunyi untuk diimplementasikan. Pandangan maupun pendapat Franz Cizek tentang ekspresi bebas ini diikuti dan dikembangkan oleh dua orang muridnya yang juga pendidik bereputasi Internasional yaitu Viktor Lowenfeld dan Herbert Read.

Kondisi ini berpengaruh dengan sistem pendidikan seni rupa untuk tingkat yang lebih tinggi di Indonesia, dimana ekspresi bebas mendapat porsi dominan dan populer dalam pengembangan pendidikan kesenirupaan. Namun demikian, sistem pendidikan tinggi seni yang sebelumnya berbasis disiplin kalah populer, karena kurikulum di era medio lima puluhan sampai 1975 dapat dikatakan kurang referensi yang menyangkut pendekatan menjadi salah satu faktor utama ketidakpopulerannya.

Dipandangnya seni rupa sebagai disiplin ilmu, sebagai asumsi dasar yang mendasari suatu konsep pendekatan. Menurut Dobbs, 1992: 9 yang dikutip Sofyan Salam, seni dapat dikategorikan sebagai disiplin bidang ilmu dengan ciri-ciri 1. memiliki isi pengetahuan, (*body of knowledge*), 2. adanya masyarakat pakar yang mempelajari disiplin ilmu tersebut, dan 3. tersedianya metode kerja yang memfasilitasi kegiatan eksplorasi dan penelitian. Dan untuk saat ini oleh beberapa perguruan tinggi, seni rupa telah diposisikan sebagai disiplin ilmu pengkajian. Lebih lanjut dikatakan oleh para pendidik seni rupa yang Berbasis Disiplin berpendapat pendidikan seni rupa yang memberikan kesempatan kepada anak atau kita untuk mengekspresikan emosinya adalah penting, tetapi jangan karena itu, lantas kegiatan memperjari **ilmu seni rupa** dikesampingkan. Lebih lanjut Esner yang diwawancarai dan dimuat dalam Jurnal pendidikan terkemuka di Amerika menegaskan, Pendidikan seni Rupa yang berbasis disiplin bertujuan untuk menawarkan program pembelajaran yang sistematis dan berkesinambungan dalam empat bidang yang digeluti para perupa yaitu bidang penciptaan, penikmatan, pemahaman, dan penilaian. Keempat bidang tersebut dijabarkan pada mata ajaran

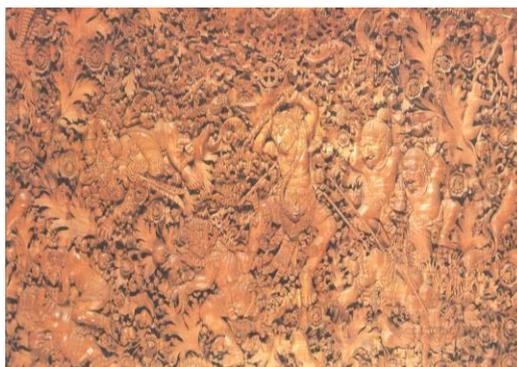
: 1. Studio/produksi seni rupa, 2. Kritik seni rupa, 3. Sejarah seni rupa, dan 4. estetika. Kesemuanya itu hendaknya tercermin dalam kurikulum. Para perupa tidak saja diberikan kebebasan berekspresi, namun bagaimana para perupa/peserta didik mampu menikmati karya rupa yang dihasilkan sesuai dengan konteks terciptanya suatu karya. Yang menjadi suatu pertanyaan bagi penulis yang juga aktif mencipta karya seni rupa kriya adalah mengapa kedua tokoh pendidik baik Esner yang berbasis disiplin dan Franz Cizek yang mengutamakan konsep pendekatan ekspresi bebas tidak memberikan prosentase yang pasti pada masing-masing bidangnya, sehingga belum dapat dijadikan tolok ukur dalam menciptakan suatu karya yang mungkin saja dianggap melanggar dari norma –norma yang dimaksudkan. Beberapa kasus pernah terjadi yang menyebabkan dunia kesenian kita geger. Dalam peristiwa tersebut ada sepasang artis berfoto telanjang, dan bagi masyarakat umum hal tersebut tidak layak dilakukan. Foto ataupun artis tersebut dianggap porno dan melanggar etika dalam berkesenian. Pro dan kontra menjadi wacana yang berkepanjangan bahkan sampai menjadi pembahasan para Dewan di Senayan. Penggambaran atau penempatan suatu simbol agama tertentu yang ”dianggap” tidak sesuai dengan peruntukannya juga pernah menerpa kesenirupaan kita. Patung Dewa Ruci yang berdiri kokoh di Kuta (orang menyebutnya jalan simpang siur) juga menjadi perdebatan serius antara para seniman, pemuka agama, adat, budayawan, dan instansi pemerintah yang terkait. Dalam patung yang diberi nama Dewa Ruci tersebut terdapat tokoh Bima, naga dan Cintya. Yang menjadi sumber perdebatan tersebut adalah penggambaran Cintya, yang oleh beberapa pakar dianggap telah melecehkan Tuhan. Cintya bagi

umat hindu adalah simbol dari Tuhan (Sanghyang Widhi) yang layak ditempatkan di tempat suci dan bukan di dalam patung tersebut.

Kita yang tidak saja mempelajari disiplin bidang ilmu seni karena belajar juga ilmu-ilmu lainnya, tetap menghormati dan memperhatikan norma-norma yang sesuai dengan budaya, etika, dan adat setempat.

Konsep pendekatan pendidikan melalui seni ekspresi bebas khususnya di kalangan masyarakatan Hindu Bali bukanlah sesuatu yang aneh dan asing, karena pembelajaran dengan cara ini telah ditanamkan dan diterapkan untuk berbagai tujuan dan keperluan.

Mengacu pada perspektif pendidikan yang berkembang saat ini, sesungguhnya seni atau pendidikan seni memiliki peran dan fungsi yang efektif bagi pendidikan secara umum. Seni juga dipandang sangat relevan sebagai media/sarana untuk mencapai tujuan dan sasaran pendidikan. Pendekatan yang dikenal dengan *education through art* (pendidikan melalui seni) telah diterapkan usia dini. (Herbert Read dalam Syafii dkk. 2003: 1.6).



*Gambar No. 2
Dewa Ruci
Karya I Made Sutedja (Almarhum)*

Panel/relief dengan ekspresi terkontrol, bahan baku dasar kayu jati yang saat ini semakin langka. Para kriyawan yang mampu bertahan *mandil* sangat terbatas. Mahalnya bahan baku dengan nilai jual yang tidak seimbang, salah satu faktor panel sulit bertahan.



*Gambar No. 3
Manusia dan Flora
Karya I Made Sutedja (Almarhum)*

Sebuah karya dapat dikatakan “seni” tidak saja terletak pada bentuk yang dapat memberika rasa puas, akan tetapi juga tampak ketika proses awal muncul dengan hebatnya sehingga menghasilkan sesuatu bentuk yang khusus. Kesederhanaan atau kesempurnaan bentuk dan teknik pada dasarnya merupakan penilaian estetika. Frans Boas memandang keterkaitan bentuk dan teknik itu merupakan sesuatu yang selalu mengalami perkembangan sejalan dengan aktivitas manusia, karena alam dipandang tidak memberikan bentuk ideal, kecuali bila diberi sentuhan tangan-tangan terampil.

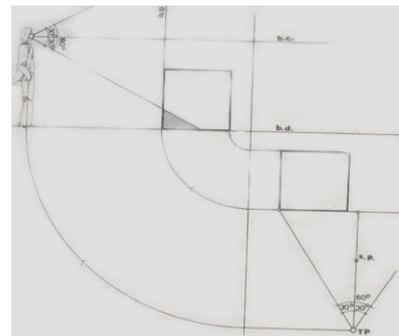
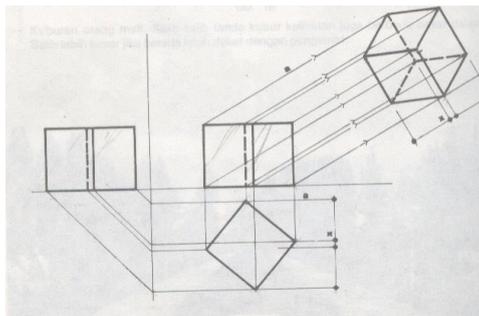
BAB I

KARAKTER PENDIDIKAN KRIYA

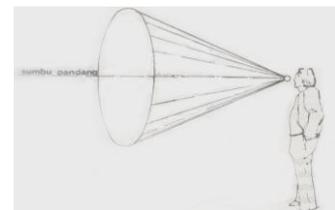
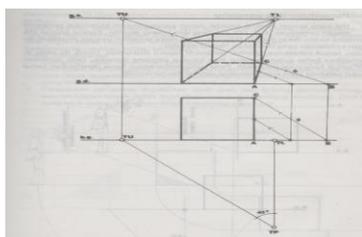
Pendidikan dan Pengajaran adalah suatu proses yang dilakukan dengan kesadaran didalam menentukan suatu tujuan. Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan suatu peristiwa yang diikat oleh proses, terarah serta tujuan yang jelas. Tujuan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh sebuah perguruan tinggi, khususnya dibidang seni, dapat dimaknai sebagai suatu usaha untuk membri/mendapatkan rumusan nilai ataupun hasil proses pada setiap semester maupun setelah mengikuti masa studinya. Studio Metode Penciptaan dan Penyajian merupakan mata kuliah praktek diberikan setelah mahasiswa/mahasiswi program studi kriya kayu lulus menempuh mata kuliah studio kriya kayu VI dengan rentang waktu 120 (seratus dua puluh) menit kali 5 Sks. perminggu atau sama dengan 10 (sepuluh) jam perminggu.

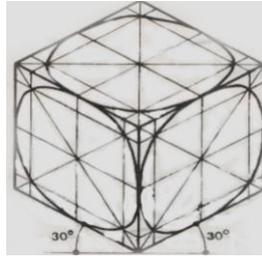
Pendidikan seni khususnya pada Program Studi Kriya Seni menjadikan mata kuliah Studio Metode Penciptaan dan Penyajian sebagai pengetahuan dan sarana pembelajaran yang efektif dalam rangka mengakomodasikan dan mengkondisikan emosi, ekspresi, dan kreasi mahasiswa secara konseptual (Kognitif) maupun praktek (Psikomotorik). Sebagai materi belajar, mata kuliah Studio Metode Penciptaan dan Penyajian perlu dipahami bukan saja oleh para dosen pengampu dan penanggung jawab, mahasiswa pun berkewajiban menerapkan ilmu-ilmu secara konstruktif dengan berbagai pendekatan pembelajaran secara umum atau mengkhusus.

Bagian penting yang juga masih diunggulkan dalam pendidikan kriya pada Program Studi Kriya Seni FSRD ISI Denpasar adalah menjadikan dasar seni-seni tradisional Bali sebagai pijakan untuk pengembangan karya-karya kriya secara kreatif dan inovatif. Pengembangan yang dilakukan tersebut dibedakan menjadi dua bentuk yaitu; bentuk-bentuk karya terapan dan seni. Selain itu juga memberi peluang bagi mahasiswa yang mempunyai kemampuan akademik dibidang pengkajian untuk memilih jalur Skripsi. Karya terapan / karya fungsional yang dimaksudkan disini adalah karya-karya yang berfungsi praktis seperti: meja, kursi, almari, tempat tisu (mebeler), yang diawali dengan membuat gambar proyeksi dan perspektif. Gambar proyeksi dibuat untuk mendapatkan karya yang tepat sesuai dengan yang diinginkan.

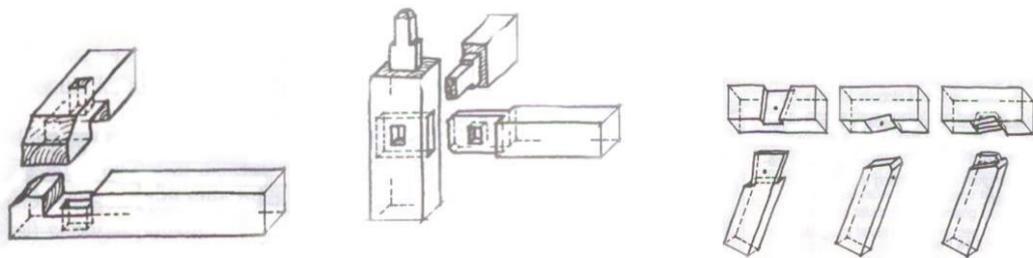


*Gambar No. 4
gambar proyeksi
Sumber: Pola Struktur dan
Teknik Bangunan di Indonesia*





Gambar No. 5
Gambar perspektif
Sumber: Pola Struktur dan Teknik
Bangunan di Indonesia



Gambar No. 6
Beberapa jenis konstruksi
Sumber: Pola Struktur dan
Teknik Bangunan di Indonesia

Institut Seni Indonesia yang berkecimpung dibidang seni, dan Program Studi Kriya Seni yang khusus membidangi kekriyaan telah memilah, memilih, dan memandang seni itu sebagai sarana dan keahlian (profesi) yang masing-masing mempunyai dasar dan tujuan amat berbeda. Pada satu sisi "hasil" seni dapat menimbulkan reaksi fisik tertentu dalam diri kita, dan pada bagian karya yang fisis dapat mempengaruhi saraf kita seperti menimbulkan rasa tenang, senang, nyaman dan aman.

Bagi mahasiswa Metode Penciptaan dan Penyajian selain dituntut berkarya juga mampu mempertanggungjawabkan karyanya dengan menulis/menyusun skrip yang terkait dengan karya yang akan dibuat. Pengetahuan tata-tulis, cara

analisis data dan langkah-langkah serta metode yang digunakan terkait pembuatan skrip karya adalah bagian penting dalam proses pembelajaran. Atau paling tidak mahasiswa semester VII kriya kayu mengetahui tentang istilah yang ada dalam dunia ilmiah seperti: (1). Bagian-bagian suatu karya tulisan ilmiah, (2)Isi sebuah kata pengantar, (3) Isi sebuah Pendahuluan, (4). Cara merumuskan masalah , (5). Apa yang dimaksud dengan bagian isi serta apa yang perlu ada pada bagian tersebut, dan (6) Bagaimana cara menarik sebuah kesimpulan. Materi ini tidak lagi diberikan secara mendetail, karena materi ini telah didapatkan pada mata kuliah Metode Penelitian, Seminar, dan secara mengkhusus juga telah didapatkan pada kuliah Metode Penciptaan Seni, dan mata kuliah Bimbingan Penulisan Skrip karya.

Winarno Surakhmad dalam Sardiman A.M. menjelaskan bahwa rumusan dan taraf pencapaian tujuan pengajaran merupakan petunjuk praktis untuk mengetahui sejauh mana interaksi serta perkembangan pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut dikatakan; dalam kegiatan proses Belajar Mengajar (PBM) perlu dirumuskan dan pendiskripsiannya harus jelas. Ada tiga alasan perlunya tujuan pendidikan dan pengajaran untuk dirumuskan.

1. Jika suatu pekerjaan atau tugas tidak disertai tujuan yang jelas dan benar, dapat menimbulkan kendala untuk memilih dan merencanakan bahan dan strategi yang mesti ditempuh atau dicapai.
2. Rumusan tujuan yang baik dan terinci akan mempermudah untuk melakukan pengawasan dalam berproses dan penilaian hasil belajar

sesuai dengan yang dikehendaki ataupun apa yang telah ditetapkan dalam aturan penilaian.

3. Perumusan tujuan yang benar dapat memberi/ dijadikan suatu pedoman bagi peserta didik (mahasiswa) dalam menyelesaikan materi dan kegiatan belajar. (Sardiman A.M. Th. 2001. hal. 56).

Menilik dari perumusan tujuan pendidikan dan pengajaran khususnya tentang pengawasan dan penilaian hasil belajar, perlu adanya pemilahan dan klasifikasi khusus baik macam atau jenis kriteria pada setiap matakuliah.

Program Studi Kriya Seni yang memiliki motivasi tinggi dalam berolah seni /cipta, telah menjabarkan materi maupun materialnya kedalam kurikulum dengan porsi lebih banyak kuliah praktek dibandingkan teori. Begitu pula sebagai antisipasi terhadap Kepmendiknas 232/U/2000 maupun tuntutan perkembangan jaman yang semakin “sempit” Kriya ISI Denpasar tidak saja dituntut kreatif didalam menciptakan suatu karya, namun mampu menerapkan/mengamalkan ilmunya di tengah-tengah masyarakat dengan maksud dapat meningkatkan tarap hidupnya.

Sebagai petugas pelaksana, Program studi didalam menjalankan kebijakan pokok depdiknas khususnya didalam peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing keluaran pendidikan, sinergi sivitas akademika dan merespon masyarakat pengguna tetap menjadi perhatian. (Rektor ISI Denpasar, th. 2005. hal. 2). Secara formal, berkualitas atau tidaknya sebuah suatu program Studi dapat dilihat setelah peserta didik mengakhiri masa studinya atau minimal dapat dilihat dari perolehan IP pada setiap akhir semester. Dan untuk pencapaian standar kualitas

yang ditetapkan, paling tidak sampai saat ini telah mempunyai acuan standar sistem penilaian yang dibakukan, baik untuk penciptaan (karya seni) maupun pengkajian. Cara penilaian yang digunakan terhadap setiap jenis mata kuliah sangat bervariasi disesuaikan pada masing-masing kelompok bidang ilmu dan unsur minat seperti penciptaan dan pengkajian. Dalam ujian TA (Tugas Akhir) sistem dan cara penilaian berdasarkan beberapa kriteria, untuk penilaian suatu karya seni masih mengacu pada panduan yang telah ada sebelumnya (sedang proses revisi).

Komitmen dan dukungan dari pihak terkait dalam pelaksanaan PBM merupakan suatu proses yang integral yang satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan. Untuk ke depan dan dalam perspektif yang lebih luas, pendidikan harus bertumpu pada empat pilar, hal ini diungkapkan oleh I Made Gosong yang menyitir pendapat Delor dkk. Seperti: 1. Membuat peserta didik mengetahui dan menguasai berbagai pengetahuan (*learning to know*). 2. Membimbing peserta didik agar terampil untuk mengerjakan sesuatu (*learning to do*). 3. Membimbing agar peserta didik menjadi insan yang berkompeten dalam bidang tertentu (*learning to be*). 4. Membimbing agar peserta didik agar mereka dapat menggunakan kompetensinya hidup berdampingan ditengah-tengah masyarakat masyarakat (*learning to live together*). (I Made Gosong, 2006: 2)

Penilaian hasil belajar juga dapat menggunakan berbagai teknik dan proses dengan melakukan tes tertulis, observasi, tes performansi, pemberian tugas individu atau kelompok, dan portofolio. Penilaian terhadap hasil pembelajaran dapat dilakukan saat proses pembelajaran itu berlangsung (penilaian proses) dan

penilaian yang dilakukan setelah pembelajaran berakhir (penilaian Produk).
(Nyoman Dantes,2006: hal. 1-8).

Seorang pendidik maupun peserta didik khususnya diperguruan tinggi seni yang tidak akan pernah lepas dengan nilai-nilai keindahan, terasa bahagia bila dapat mengamalkan sistem pendidikan yang digali oleh Ki Hadjar Dewantara. Seperti dijelaskan di atas, beliau selain sebagai Pendidik yang mempuni juga tokoh kebudayaan yang sangat dibanggakan. Kemampuan mengkolaborasikan disiplin ilmu seorang pendidik dengan jiwa estetis yang santun dapat menumbuhkan kehalusan dan keseimbangan jiwa. Ide akan kehalusan dan keseimbangan itulah yang sebenarnya mendasari estetika yang diharapkan diserap oleh pribadi-pribadi pendidik dan anak didik untuk berbudi pekerti luhur dan juga perlu keseimbangan antara keterampilan dan kecerdasan intelektual. (Agus Sachari, 2002:40).

Usaha dalam mendukung kelancaran PBM yang dimaksudkan di atas, PS. Kriya Seni telah memiliki studio yang dilengkapi dengan peralatan yang dapat dioperasikan secara manual maupun mesin (teknologi). Bimbingan para dosen pengampu pada setiap kelompok mata kuliah dengan kualifikasi S2 dan S3 adalah harapan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa pada setiap bidang/minatnya.

Penggunaan peralatan pahat yang kurang tepat dapat merubah ukuran atau bentuk dasar (desain awal) suatu karya.



Gambar No. 7
Beberapa jenis Pahat
Pengruncap, penguku,
Cengkong, penetar, penyisir.



Gambar No. 8
Beberapa jenis Pemotok;
besar, sedang, dan kecil



Gambar No. 9
Beberapa jenis pisau
raut/pemutik

Selain dipengaruhi kemahiran teknik, bahan dan formulasi unsur-unsur seni rupa, kualitas karya dapat dipengaruhi oleh peralatan yang memadai. Ketajaman dan ketepatan penggunaan alat secara benar dalam berkarya seni kriya adalah salah satu bagian yang tidak boleh diabaikan. Penggunaan alat yang kurang tepat dalam pembuatan suatu pola atau bentuk tertentu menyebabkan bentuk atau pola yang diinginkan tidak akan pernah terwujud. Suatu contoh ketika membuat suatu pola berbentuk lingkaran, walaupun menggunakan pahat *penguku* kalau ukuran pahat *penguku* yang digunakan tidak sesuai dengan besarnya pola yang dikehendaki menyebabkan bentuk lingkaran dapat berubah menjadi lebih besar atau lebih kecil.



Perubahan pola dasar dalam melakukan pahatan akan terjadi bilamana ukuran pahat yang digunakan tidak sesuai (lebih besar/kecil) dengan besarnya ukuran garis lingkaran pola.

Alat pukul yang biasa disebut *pemotok/temotok* oleh masyarakat perajin di Bali mempunyai berbagai ukuran dan kegunaan masing-masing. Secara umum

ukuran *pemotok/temotok* ada tiga jenis yaitu besar, *sedang*, dan kecil. Ukuran besar digunakan untuk membuat pola/global atau *makalin*. Ukuran sedang/menengah digunakan ketika proses pembentukan atau *nyalonang/nyenengang* dan ukuran paling kecil digunakan disaat membuat karakter/gerak dan menghaluskan secara keseluruhan. Karakter/gerak dalam pembuatan togog di Bali disebut dengan *nakehang*. Bagi para kriyawan/perajin panel/*pandil* , *pemotok/temotok* yang ukurannya paling kecil difungsikan untuk *nyawi* atau memberi pecahan (Jawa). Sedangkan alat yang berupa pisau raut atau *pemutik/temutik* bagi kriyawan penggunaannya tidak begitu sering, namun bagi perajin dan tukang *togog* atau pematung, pisau raut dan *pangot* mendominasi dari keseluruhan pengerjaan suatu karya. Perlu pula diketahui, jenis pahat untuk keperluan atau yang digunakan oleh pematung dengan kriyawan/pengukir ada perbedaan. Alat pahat untuk pematung ukurannya lebih panjang dan tebal, sedangkan untuk mengukir lebih tipis dan lebih pendek. Ada lagi jenis pahat yang ukurannya lebih pendek dan kecil yaitu pahat yang digunakan untuk menatah wayang kulit. Sedangkan pahat yang digunakan untuk kenteng oleh perajin logam/perak bentuknya agak bulat dan pada mata pahatnya agak tumpul.

Kemampuan memahami materi dan penggunaan alat pada setiap kelompok mata kuliah yang didapatkan sebelumnya adalah kekayaan untuk mengkolaborasikan ide, bahan, dan teknik dalam menciptakan karya Metode Penciptaan dan Penyajian yang lebih berkualitas. Pengalaman dan kemampuan bersaing/berkompetisi untuk memenangkan suatu hibah seperti program I-

MHERE adalah kesempatan bagi para dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan kompetensinya secara profesional pada bidang pembelajarannya masing-masing.

Kiat untuk memenuhi target kualitas, kuantitas, dan waktu yang sering disebut tepat mutu, jumlah, dan tepat waktu, dalam pengerjaan suatu produk, kita juga telah memanfaatkan sarana teknologi yang sangat membantu dalam pencapaian suatu target. Peralatan mesin dalam membuat karya kriya seni digunakan sebagai alat bantu dan bukan dijadikan alat utama. Alat mesin dalam kriya seni bersifat membantu dan terbatas pada bidang-bidang tertentu.



Gambar No. 10
Jecsaw tangan



Gambar No. 11
bor

Jecsaw , bor, ketam, Gerinda dan peralatan mesin lainnya memang sulit untuk dihindari dalam pengerjaan suatu karya. Semua dampak yang diakibatkan dari peralatan yang “dapat” mengatasi berbagai kendala, tidak jarang pula “memberi” masalah yang cukup patal. Walaupun dalam konsep teknologi dikatakan ; “masalah teknologi dapat diatasi dengan teknologi pula” belum sepenuhnya dapat kita atasi. Pemilihan teknologi tepat guna dan ramah lingkungan adalah solusi terbaik bagi kita yang berkecimpung dibidang kekriyaan.

BAB II

RUANG LINGKUP KRIYA

Dalam pandangan masyarakat umum, kriya tidak lebih sebagai benda produk pemenuhan kebutuhan praktis tanpa kandungan nilai seninya. Anggapan itu tidaklah sepenuhnya salah, karena memang beberapa jenis dan sifat ganda kriya diarahkan dan atau difungsikan untuk menghasilkan barang/karya seni yang aman, nyaman, dan ekonomis (berfungsi praktis). Berdasarkan pendapat atau pandangan yang muncul terhadap kriya khususnya di kalangan akademis tetap mengharapkan adanya penanaman nilai estetis baik pada karya fungsional ataupun kriya seni lewat kreatif dan apresiatif. Hal semacam itu dapat dilakukan berdasarkan pengalaman perseptual, kultur dan artistik. Perseptual bisa didapat/diberikan melalui proses berpikir, penciptaan, imajinasi, dan ekspresi kreatif (kognitif). Pengalaman kultur dapat diperoleh dengan cara mempelajari dan memahami berbagai macam bentuk dan jenis peninggalan benda kriya di masa lampau (artefak) atau masa kini. Sedangkan pengalaman artistik dapat diperoleh/dikembangkan dengan pengamatan, penghayatan dan apresiasi

Karya **kriya seni** yang menjadi wacana berkepanjangan karena dilihat dari segi matra.

Kriya dianggap memasuki wilayah seni lainnya dan ingin lepas dari kekriyaan yang memerlukan keterampilan dan keuletan. Pemajangan karya kriya seperti ini sering digunakan untuk karya seni patung.



Gambar No. 12
Bhomantaka
Karya I Made Suparta
Koleksi : Gallery Nasional



Gambar No. 13
Hanoman
Karya I Ketut Muja
Koleksi: ISI Denpasar

Kriya sebagai salah satu unsur budaya yang berupa benda dan bagian dari seni rupa dewasa ini menjadi "misteri pemahaman" yang berbeda terhadap arah, fungsi, jenis kriya ataupun nilai estetis yang dikandungnya. Dilihat dari aspek pengetahuan seninya, apresiasi, serta pengalaman kreatif (Berproses) dalam kriya justru telah teruji menjadi bagian yang sangat dibutuhkan masyarakat. Kendala dan kekurangan perhatian dan pemahaman ini tidak saja dimiliki para birokrat, pendidik seni, pecinta/pengamat seni, namun para kriyawanpun masih perlu mengrucutkan dan merumuskan "kriya" yang lingkupannya sangat luas. Pemilahan antara fungsi dan nilai guna "telah" mulai menempatkan kriya tidak hanya berupa barang (benda budaya), namun sebagai karya seni dapat memenuhi cita rasa estetis.

Pada era delapan puluhan khususnya di lingkungan masyarakat ilmiah, kriya tidak lagi dikonotasikan dan terbatas sebagai barang pelengkap kebutuhan

rumah tangga, namun telah diarahkan ke karya seni berdasarkan sifat, nilai maupun fungsi seni itu sendiri. Ketika itu, bentuk matra/dimensi yang sering digunakan untuk pemilahan suatu karya seni mulai ditinggalkan karena dianggap membelenggu kreativitas dalam berolah seni. Wacana kriya memang belumlah berakhir, ini dikarenakan masih beragamnya pemahaman tentang arti kriya seperti yang disinggung di atas. Walaupun diketahui kriya bukanlah kata benda, melainkan berupa sifat yang wajib dimiliki guna meningkatkan kuantitas maupun kualitas sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

Jenis kriya Keramik fungsional yang dihiasi dengan perpaduan unsur bentuk garis lingkaran(bunga) yang dikombinasi garis diagonal difungsikan sebagai tempat pensil/pas bunga. Karya ini diciptakan sebagai benda fungsional yang diisi sentuhan ornamen untuk menambah keindahan suatu produk



*Gambar No. 14
Pas Bunga
Karya Coman
Sumber: Kriya Indonesia Craft*

Tujuan sebagai “kreteria” agar kriya dapat dipandang sebagai karya seni, telah memiliki sifat yang melekat ketika diciptakan, baik untuk kebutuhan perabot rumah tangga (fisik) dan pemenuhan karya seni (rohani) . Perbedaan kedua tujuan tersebut terlihat pada sifat ketika mulai berproses maupun dalam menentukan sasaran. Praktis, keamanan, dan kenyamanan (ergonomis) adalah sifat-sifat yang perlu dipikirkan untuk membuat karya fungsional. Sedangkan

menciptakan karya kriya seni, proses kreativitas lebih utama ketimbang pertimbangan ergonomis.

Karya keramik yang telah dimodifikasi dengan teknik kolase /mosaik difungsikan tidak praktis/berfungsi sebagai benda pajangan, yang semula digunakan sebagai tempat bunga. Sedangkan yang berbentuk kupu-kupu difungsikan secara praktis sebagai tempat tisu.



*Gambar No. 15
Pas Bunga
Karya: Rosita Agustini
Sumber: Kriya Indonesia Craft*



*Gambar No.16
Tempat Tisu
Karya : Rosita Agustini
Sumber:Kriya Indonesia Craft*

Tindakan kreatif seorang perajin/kriyawan sejak dulu tidak diragukan lagi dalam menciptakan suatu karya. Limphan material yang tidak terlalu sulit didapat telah membuka ide maupun inspirasi untuk merancang suatu bentuk dan fungsi yang diinginkan. Para kreator kriya yang terlatih dapat cepat tanggap memahami nilai suatu bahan. Suatu contoh, keindahan bentuk bahan yang akan dijadikan media sangat berpengaruh pada pencapaian hasil akhir suatu karya.

Interaksi personal antara perajin dengan bahan yang akan dijadikan media dapat membantu kelancaran suatu berproses dalam berkarya. Kemudahan-kemudahan yang didapat dengan adanya interaksi tersebut dapat dilihat dari lamanya **waktu** pengerjaan, **teknik** yang cocok diterapkan, **jumlah** yang diperoleh dan **kualitas** yang lebih baik. Cara pendekatan untuk mengetahui sifat dan karakter suatu bahan sudah lama dilakukan para *undagi/sangging* di Bali ketika membuat suatu karya yang disakralkan. Interaksi bahkan "menyatunya" kriyawan dengan bahan dilakukan ketika proses awal dimulai yaitu saat menentukan tujuan dan wujud karya yang diinginkan. Proses disini secara garis besarnya dapat dipilah menjadi tiga tahap; 1. tahap perencanaan ide (berpikir), 2. tahap interaksi (berkata), untuk tahapan ini seorang seniman melakukan dialog mencari dan mohon pada bahan untuk sepakat bahwa bahan tersebut akan dijadikan wujud atau bentuk tertentu. Interaksi dilakukan untuk mengetahui sifat dan karakter bahan, dan 3. tahap pelaksanaan (berbuat). Pada tahapan ini kriyawan tidak dapat bebas sama sekali bekerja untuk mengungkapkan maksudnya terhadap segala jenis bahan tanpa mengetahui sifat, karakter, tekstur, dan napasnya.

Bagi orang Bali terlebih seorang *sangging/undagi* napas bahan dan alat betul-betul dipahami, ini dimaksud untuk memudahkan mencapai hasil yang maksimal. Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan pembuatan global yang di Bali disebut dengan *makalin*. Proses awal (*makalin*) sampai akhir (*ngalusang*) dalam pembuatan suatu karya kriya antara alat, bahan, dan kriyawan betul-betul "menyatu".

Beragamnya jenis bahan, peralatan, kegunaan, teknik, dan penerapan kriya yang berkembang di masyarakat, adalah tanda-tanda potensi alam maupun manusia yang memadai dan patut disyukuri. Dari keragaman atau jenis yang ada, kriya dapat melingkupi/mencakup beberapa segi dengan mengklasifikasikan seperti: bahan, teknik, karakter, dan tujuan.

BAHAN	TEKNIK	KARAKTER	TUJUAN
- Kayu	- Ukir	- Lunak	- Seni
- Tanah liat	- Kenteng	- Keras	- Fungsional
- Logam	- Anyam	- Lentur	- Simbolis
- Kulit	- Tatah	- Kenyal	- Prestise dll.
- Tekstil	- Rajut	- Ulet dll.	
- Kerang	- Glasir		
- Rotan	- Bakar		
- Bambu dll.	- Sulam dll.		

Pengertian Determinisme “Kriya” sendiri oleh beberapa kalangan akademisi yang menganggap setiap kejadian atau tindakan dalam pencarian bentuk/model kriya. Bentuk yang selalu mengalami perkembangan sebagai konsekuensi alami yang tidak dapat ditinggalkan begitu saja dari kejadian atau yang telah ada sebelumnya. Dan sifat ”tradisi” mendua inilah yang masih berlangsung dalam dunia kriya.

A. Pengertian Kriya

Berkembangnya wacana kriya di era delapan puluhan oleh beberapa pegiat seni dan pecinta kriya telah membangunkan dan mengingatkan para kriyawan untuk sadar akan keberadaannya. Para praktisi maupun para pengelola/pelaksana pendidik tinggi khususnya dibidang kekriyaan yang sebelumnya telah berjalan dengan bidang dan tujuannya masing-masing menjadi

ikut bagian dengan wacaya yang bergulir tersebut. Sebelum berkembangnya wacana yang sampai menjadi perdebatan panjang yang tidak berkesudahan dan diakhiri dengan berbagai diskusi maupun seminar, kriya telah eksis dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat baik secara praktis maupun dari segi estetisnya. Gustami Sp. dalam beberapa tulisannya juga menjelaskan kriya telah dapat memenuhi kebutuhan hidup secara jasmani dan rohani dengan produk-produknya yang praktis, ekonomis, efisien, aman dan nyaman. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, oleh beberapa kalangan, kriya diwacanakan kedudukannya antara karya "**seni dan kerajinan**" yang menjadi dasar wacana seperti yang dimaksudkan di atas.

Kebiasaan Manusia untuk membuat barang-barang kerajinan karena desakan kebutuhan hidup telah terjadi sejak jaman purba dan berkembang pada jaman logam.

Aktivitas pembuatan barang pemenuhan kebutuhan rumah tangga pada jaman Logam telah menyertakan kecakapan dan keterampilan yang memadai yang untuk tataran sekarang dapat disebut kriyawan. **Kriya** berasal dari kata **Kria** yang mempunyai pengertian karya atau kerja. Disini seni kriya diartikan seni yang dihasilkan oleh orang-orang yang bekerja keras berdasarkan kecakapan dan keterampilan secara psikis maupun keterampilan tangan. (Suwaji Bastomi, 2003: 69). Kecakapan maupun keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang yang berbeda kualitas dan kegunaan inilah yang oleh Suwaji Bastomi digunakan untuk membedakan antara kriya seni dengan kerajinan. Secara implisit dapat dikatakan

kriya lahir sejak orang-orang bisa menghasilkan barang-barang terapan yang dipakai/ digunakan untuk pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari secara praktis.

Munculnya istilah Kriya fungsional dan kriya seni adalah sesuatu yang sangat wajar diwacanakan oleh semua pihak, karena istilah Kriya Seni muncul sebagai salah satu Program Studi di Pendidikan Tinggi di tanah air tercinta ini. Disisi lain, kata kriya itu sendiri masih ditulis berbeda diantara sama-sama perguruan tinggi yang memiliki program seni rupa. Suatu contoh penulisan kata kriya oleh perguruan tinggi seni ada yang menggunakan kata **Kria** (ITB), dan ada pula yang menggunakan kata **Kriya** (ISI Yogyakarta, Surakarta, Denpasar). Penulisan kata tersebut bukanlah suatu yang prinsip, namun yang lebih mendasar adalah masih belumnya ada persamaan persepsi untuk sepakat kriya tersebut dipilah menjadi "kriya seni dan kriya terapan". Atau menyepakati pendapatnya SP. Soedarso tentang pemilahan kriya seni dengan kriya terapan dapat dilihat dari nilai guna (kegunaannya). SP. Soedarso pada kesempatan yang berbeda juga menjelaskan bahwa kriya itu hanya mengutamakan atau menekankan pada keterampilan/kerajinan tangan yang tidak mau ketinggalan untuk disejajarkan dengan seni lainnya. I Made Bandem dalam sekapur sirih bukunya SP. Gustami yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur mengatakan, kriya (*craft*) berarti energi atau kekuatan yang kemudian diartikan sebagai keterampilan yang dikaitkan dengan profesi dan terlihat dalam kata kerajinan. Lebih lanjut dikatakan semua seni memerlukan keterampilan. Sebuah karya keterampilan kalau dikerjakan dengan baik, ada kesempatan untuk mengalami dan menikmati sebagai karya seni (murni). Unsur ekspresi individu juga lebih luas untuk menciptakan

karya yang lebih berkualitas tanpa memikirkan produksi. (I Made Bandem, 2007: xi). Kalau disimak dari ketiga pendapat di atas, keterampilan dan ekspresi dapat dijadikan kecenderungan dasar penciptaan kriya seni. Sedangkan kerajinan memerlukan keterampilan produksi untuk pemenuhan barang-barang fungsional seperti perangkat rumah tangga. Kata "ada kesempatan" yang dimaksudkan oleh I Made Bandem bagi penulis masih ambiguaitas dan memerlukan keseriusan dan kerja keras untuk mencapainya. Untuk pencapaiannya diperlukan sinergi lembaga terkait di berbagai tempat dan kesempatan khususnya bagi kalangan akademika, dinas perindustrian, para eksportir, dan lembaga terkait lainnya.

Secara kronologis dan perjalanan panjang yang dilalui kriya tidak terlepas dari kebutuhan dasar masyarakat dan rasa estetis yang namanya motif hias. Motif hias merupakan unsur-unsur terpenting dalam kriya dan merupakan nilai tambah suatu bidang/ruang. Dalam kekriyaan untuk memperindah atau mempercantik suatu benda dapat dilakukan dengan memberi sentuhan-sentuhan tangan terampil lewat hiasan maupun dengan memunculkan nilai dekoratif suatu bahan (nilai dekoratif kayu). Unsur-unsur ini muncul hampir ada pada setiap kategori/periode dalam penciptaan/pembuatan karya kriya tidak terkecuali pada sifat, ragam, dan karakternya. Setiap pemunculan kategori atau jaman tentu pula diikuti oleh bentuk, fungsi, makna, dan sifatnya.

Seni yang senantiasa dikaitkan dengan dunia keindahan, mendatangkan rasa senang, dan kepuasan batin seseorang. Untuk menemukan semua itu, seorang seniman/pekerja seni menggunakan media sebagai salah satu sarana ketika mencurahkan luapan ekspresinya. Semua unsur atau media pada masing-masing

seni itu memerlukan pengaturan/penataan dengan prinsip-prinsip tertentu yang lazim disebut prinsip seni agar karya yang dihasilkan secara normatif kelihatan indah. Berbagai cara telah dilakukan dalam upaya membedakan macam dan jenis antara seni yang satu dengan lainnya. Kalau dilihat berdasarkan fungsinya yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*), kalau dilihat dari corak yaitu tradisional dan modern, presentatif dan non presentatif. Begitu pula ada yang memandang dari dimensi/matra, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. (Syafii Dkk., 2003: 2.6).

Penampilan visual juga dapat dijadikan bahan sebagai identifikasi. Pampilan seperti ini lebih ditekankan pada kelompok/masa atau individu yang sering disebut aliran/gaya atau corak. Aliran/gaya atau corak ini ditentukan pula dari tema dan teknik yang digunakan. Berdasarkan tema, isi atau obyek, yang ditampilkan dalam karya seni dapat dipilah menjadi dua yaitu karya representatif dan non representatif. Yang disebut karya representatif artinya isi, tema, dan obyek karya menghadirkan/mengangkat kembali suasana alam. Sedangkan yang non representatif adalah isi, tema, dan obyek karya sama sekali tidak menghadirkan/mengangkat suasana alam (menyimpang) yang lazim disebut corak abstrak.

Penggunaan kata *Crafts* yang mengimplikasikan atau melibatkan berbagai bidang dan kepentingan, oleh Grace Cochrane yang seorang kurator seni dekoratif dan desain pada sebuah museum yang memiliki koleksi-koleksi sejarah khususnya *Crafts* kekriyaaan masih memandang perlu adanya diskusi untuk padanan kata *Crafts* tersebut. *Crafts* telah digunakan dalam berbagai hal, sedangkan nilai,

produk, dan keterampilan yang dianggap ideal pada *Crafts* masih perlu dirumuskan untuk mendapat batasan yang jelas. Lebih jauh dikatakan *Crafts* sebagai kata kerja, sikap produksi, proses material, dan keterampilan yang dikerjakan dengan tangan ataupun tidak. Pada satu sisi *Crafts* sendiri merupakan perbuatan atau profesi, bukan produk, sedangkan masyarakat hanyalah penikmat. (Grace Cochrane, 1997: 55). Bagaimanapun juga Grace Cochrane masih tetap berharap dan menggambarkan bahwa kriya yang tidak melakukan reaksi yang berlawanan mengenai nilai dan arti yang didefinisikan oleh seni, terhadap hal-hal yang perlu diperjuangkan dan dikerjakan dengan istilah yang diaplikasikan langsung pada *Crafts* masih tetap mempunyai nilai kemasyarakatan. Jadi pengertian atau istilah-istilah *Crafts* yang dikemukakan Grace Cochrane secara implisit telah membedakan *Crafts* sebagai profesi (karya seni) dan *Crafts* berupa produk (kerajinan).

B. Periodisasi Kriya

Dalam tulisan ini akan diuraikan tentang apa yang telah disinggung di atas yaitu tentang klasifikasi dan periodisasi kriya. Adapun yang dimaksudkan dengan periodisasi kriya adalah Seperti 1. Primitif (prasejarah), 2. Klasik (mulai dikenalnya tulisan), 3. Tradisi (jaman madya), 4. Modern (praktis, ekonomis, dan efisien).

PRIMITIF

- Persembahan bagi leluhur
- Sederhana
- Garis statis

*Gambar No.17
Primitif
Koleksi :Jur Kriya
ISI Denpasar*



KLASIK

- Proporsi sudah baku (Ikonografi)
- Persembahan/pemujaan bagi Raja (Dewa Raja).
- Bentuk dan garis dinamis
- Menonjolkan bentuk-bentuk draperi.
- Garis lembut/dinamis



*Gambar No.18
Klasik
Relief Yeh Pulu*

TRADISIONAL

- Dibuat berdasarkan kebiasaan (Turun-temurun)
- Dinamis
- Garis berpariasi
- Terpolo



*Gambar No.19
Tradisional
Aninom*

MODERN

- Ekspresif
- Kreasi
- Variasi Warna



*Gambar No.20
Karya Kriya Modern
Karya : I Wayan Suranta*

1. Primitif

Kesenian primitif yang bersifat perlambang diciptakan bukan untuk menghias, namun dapat menimbulkan suatu kesan mengagumkan dan menjadi simbol kesaktian. (Van Der Hoop, 1949: 9). Berbicara tentang primitif baik itu seni rupa maupun seni pertunjukan tidak dapat lepas dari karya-karya suku atau sekarang lebih enak dengan menyebut orang asmat. Karya orang-orang asmat khususnya ukiran telah menjadi simbol bangsa Indonesia kalau kita merunut secara kronologis tentang keragaman seni yang kita miliki saat ini. Tentunya bukan satu-satunya seni yang sifatnya primitif yang kita miliki, karena masih ada seni rupa lainnya seperti lukisan tapak tangan yang ada di gua leang-leang walaupun mempunyai sifat maupun fungsinya yang mungkin berbeda.

Dalam buku *Asmat Mencerap Kehidupan Dalam Seni Koleksi Museum Kebudayaan dan Kemajuan Seni*, yang diedit oleh Ursula Konrad dan kawan-kawan secara panjang lebar dituliskan tentang berbagai *mite*, geografis, kelompok suku, adat dan perkembangan seni dan budaya Asmat. Buku yang memuat beberapa karangan dari beberapa penulisseperti Yufentius Biakai, Gunter Konrad, Ursula Konrad (Editor) Eva Raabe dan yang lainnya, seni ukir asmat mengalami kebangkitannya sekitar tahun 1970 an. Secara geografis orang Asmat dapat dikelompokkan menjadi tiga daerah yaitu: orang pegunungan, pedalaman dan orang asmat pantai. Masing-masing orang tersebut memiliki seni ukir yang mulanya untuk yujuan yang sama yaitu untuk peringatan atau persembahan pada roh leluhur. Dari ketiga kelompok orang asmat memiliki rumah roh masing-masing yang sangat sukar untuk didekati. Untuk rumah keluarga, yang laki-laki

berbentuk bundar. Orang perempuan Asmat juga mempunyai adat memelihara babi dan berkebun yang sering menjadi pemicu pertengkaran antar suku, yang berakhir dengan peperangan dan saling adu kekuatan sihir. Dalam peperangan yang diikuti para laki-laki itu menggunakan rompi pelindung anyaman rotan untuk menahan anak panah para musuh. Dan untuk menangkis dari serangan sihir para laki-laki dengan bangga menggunakan koteka pada kemaluannya yang dibuat dari labu piaraan. Orang Asmat pegunungan mempunyai kemampuan terbatas pada pembuatan anak panah sebagai barang kerajinan, sedangkan kepandaian menghias dan ekspresi seninya belum begitu berkembang.

Koteka bukan saja menjadi kebanggaan orang asmat pegunungan, benda tersebut juga menjadi istimewa dikalangan orang asmat pedalaman. Uniknyanya lagi, laki-laki orang asmat pedalaman setiap orang dewasa mempunyai dua buah koteka sebagai cerminan gaya hidup mereka setengah pengembara. Grafiti adalah seni yang hampir dapat ditemui di setiap rumah mereka, selain perkakas perang seperti perisai yang dihias sangat ekspresif walaupun tidak ada pembakuan (seragam).

Orang asmat pantai mempunyai seni budaya yang sedikit lebih banyak dan beragam dibandingkan orang pegunungan maupun pedalaman. Orang pantai menggunakan perahu lesung sebagai sarana transportasinya utamanya. Perahu yang digunakan telah dihiasai dengan sentuhan bentuk seni sesuai dengan kepercayaannya yang dapat memberikan keselamatan. Tiap kelompok suku mempunyai cara dan benda-benda upacara pesta sesuai dengan daur yang terus berputar. Benda-benda tersebut seperti Patung leluhur *Mbis/bis* milik orang

Bismam, wadah ulat sagu *basusuankus* bagi orang Kenekap, buaya *bunut* dari orang safan. Orang asmat pantai juga mempunyai benda-benda seni ukir seperti: perisai perang, sosok mirip manusia, dan busana roh yang berguna untuk menjaga keseimbangan jagat raya. Dalam beberapa pesta benda ukiran mirip manusia, bersosok, maupun perisai, apabila dalam upacara diberi nama orang yang telah meninggal, diyakini menjadi tempat hunian roh mereka. Dan pada puncak acara roh-roh tersebut dilepas agar masuk alam leluhur. Kesuburan, keberhasilan dalam berperang dan keseimbangan alam, sosial dan lintas ranah sebagai sarana penjamin dari pesta tersebut. (Yefentius Biakai dkk., 2002: 70-71).



Gambar No.21
Mbis/Bis
Sumber:Asmat Mencerap
Kehidupan dalam Seni

Secara singkat dapat penulis pahami bahwa orang Asmat sejak dahulu telah terbiasa melakukan upacara pesta-pesta yang bertujuan untuk keselamatan dan kemakmuran. Ketika puncak upacara pesta dilakukan terjadilah pelepasan roh-roh yang namanya mereka tuliskan pada benda-benda untuk bersatu dengan leluhurnya.

Pesta juga menjadi ajang saling memberi dan menerima hadiah dari benda-benda yang mereka buat atau miliki seperti umbi-umbian, babi, maupun bentuk ukiran.



Gambar No.22
Perisai
Karya : Asmat Mencerap
Kehidupan dalam Seni

Tidak kalah penting dan menariknya juga seperti yang diungkapkan oleh Hans Daeng yaitu pemaknaan simbol yang melekat pada sebuah karya. Sebuah simbol yang terkandung pada ukiran Asmat berupa tiang *Mbis*. Ukiran tersebut berwujud manusia dalam bentuk tiga dimensi yang tersusun rapi menggambarkan nenek moyang mereka, sedangkan susunan vertikal adalah dasar silsilah

keturunan. Ukiran tersebut sebagai lambang para leluhur yang gugur dalam perang. (Hans Daeng, 2000: 85-86).

Sebagai benda budaya, kriya tidak bisa lepas dari tujuan awal kriya itu diciptakan seperti misalnya sebuah karya yang dibuat oleh bangsa/suku primitif dengan tujuan utamanya sebagai personifikasi untuk menghadirkan roh nenek moyang mereka. Karya yang mereka ciptakan itu tidak mempertimbangkan / berdasarkan unsur-unsur seni rupa atau menghiasi suatu tempat apalagi atas pesanan konsumen. (Dick Hartoko, 1984: 21).

Tidak kalah penting dan menariknya juga seperti yang diungkapkan oleh Hans Daeng yaitu pemaknaan simbol yang melekat pada sebuah karya. Sebuah simbol yang terkandung pada ukiran Asmat berupa tiang *Mbis*. Ukiran tersebut berwujud manusia dalam bentuk tiga dimensi yang tersusun rapi menggambarkan nenek moyang mereka, sedangkan susunan vertikal adalah dasar silsilah keturunan. Ukiran tersebut sebagai lambang para leluhur yang gugur dalam perang. (Hans Daeng, 2000: 85-86).

Kesenian primitif yang bersifat perlambang diciptakan bukan untuk menghias, namun dapat menimbulkan suatu kesan mengagumkan dan menjadi simbol kesaktian. Asal-usul dan sifat ragam hias primitif tidak dimaksud sebagai dekorasi tetapi sebagai simbol penting yang disebut ungkapan. Jika dipahami makna yang terkandung secara tepat, akan terbaca lewat bentuk-bentuk hiasan yang ada. Seni yang mengaitkan batin sebagai parameter dalam pembuatan karya-karya yang berkualitas dapat terjadi pada semua cabang seni, terlebih pada seni tradisional yang mementingkan soal hias-menghias dari pada cara-cara

berkesenian di kemudian hari. (Van Der Hoop, 1949: 9). Kesenian orang-orang primitif tidak mencerminkan naturalis, bagian bagian yang kecil atau ornamentik sering dikorbankan atau diabaikan untuk kepentingan simbolis. Tidak jarang pula seni primitif didistorsi dengan memanjangkan obyeknya yang juga lasim dilakukan pada seni-seni lainnya.



*Gambar No. 23
Motif Asmat
Karya: Koleksi Jur. Kriya*



*Gambar No.24
Motif Asmat
Karya: Koleksi Jur. Kriya*



*Gambar No.25
Motif Asmat
Karya : Koleksi Jur. Kriya*

Penggambaran kejadian atau peristiwa secara simbolis dalam pemikiran orang primitif dapat memastikan akan terwujudnya suatu yang digambarkannya. Pada seni tersebut dihadapkan pada seni yang sesungguhnya dengan ungkapan emosional/ekpresip yang paling elementer dan itu dalam kesenian yang paling cocok. Pada sisi lain seni primitif banyak mengambil atau menggunakan lengkung-lengkung yang organis dengan penuh keyakinan, kenikmatan, dan ketekunan. Adapun yang sering dijadikan obyek dalam karyanya adalah binatang, tumbuh-tumbuhan, dan manusia.

2. Klasik

Seni klasik (hindu) adalah proses peleburan dua tradisi yang berbeda asal-usul yakni seni prasejarah dan seni hinduis dari india yang diterima dan diolah lewat interpretasi para seniman untuk disesuaikan dengan tradisi setempat. Proses peleburan dua kesenian tersebut tanpa menghilangkan atau mencabut akar seni prasejarah yang ada sebelumnya. Sebagai hasil proses akulturasi, oleh para perupa seni ini menjadi inspirasi untuk melahirkan ”tradisi” baru untuk menumbuhkembangkan seni yang inovatif dan kreatif.



*Gambar No. 26
Budha, Abaya Mudra
Sumber : Sejarah Seni Rupa Indonesia*



*Gambar No. 27
Relief
Sumber : Sejarah Seni Rupa Indonesia*

Kesenian primitif yang memandang alam adalah segalanya dan sebagai idealisasi rasa takut terhadapnya (alam) yang misterius dan tidak dapat didamaikan. Rupanya tidak demikian dengan kesenian klasik yang mempunyai pandangan filsafat hidup tertentu dan menganggap manusia sedikit mempunyai kelebihan sehingga karya-karya yang dihasilkan indah dan sempurna. (Herbert Read, Terj., Soedarso SP., 2000: 400). Harus kita sadari bahwa seni bukan sekedar perwujudan ide semata, melainkan ekspresi dari segala ide yang

diwujudkan oleh seniman dalam bentuk yang kongkrit dengan prinsip-prinsip bentuk dan struktur.

Seni klasik ini “digolongkan” ke dalam seni hindu sebagai salah satu bentuk ekspresi dari hasil pengalaman batin seniman yang berada di atas segala penglihatan lewat penalaran, tidak semata hasil produk endapan pikiran dan persepsi sebuah teori. Dalam ikonografi yaitu ilmu dan cara-cara pembuatan arca khususnya yang ada dan berkembang di Indonesia telah mengalami suatu perubanan dari negeri asalnya (India). Perubahan ini dapat dilihat dari ekspresi serta hiasan; kepala, badan, asesoris dan busana yang dikenakan.

Satu hal yang sulit/belum disesuaikan apalagi diubah dari seni arca India di tempat yang baru (Indonesia) adalah gaya ikonografinya yang merupakan pakem yang amat ditaati dan dihormati karena seni ini terkait dengan sarana keagamaan. Kaidah-kaidah tersebut sampai saat ini khususnya di Bali masih dilestarikan misalnya perhitungan *asta* dan *mudranya* kalau membuat *Pretima* dan benda sakral lainnya. Selain hitungan *asta* dan *mudra*, dalam pembuatan arca juga dipikirkan soal tempat, fungsi, dan karakter pada setiap tokoh. Yang juga tidak dilupakan dalam seni klasik ini adalah suatu prosesi bilamana karya tersebut dibuat untuk saran keagamaan (perwujudan dan peringatan).

Dalam kesenian Hindu Bali kedua jenis *togog* baik sebagai perwujudan atau peringatan mempunyai makna yang tidak jauh berbeda, kecuali status golongan, maksudnya untuk membedakan antara *togog* tokoh Dewa dan Raja dapat dilihat dari laksananya. (Ratnaesih Maulana, 1997: 55). Tradisi seni klasik pada jaman modern ini khususnya di Bali antara seni, seniman, dan masyarakat

mempunyai jalinan dan keterkaitan yang sangat erat dan melekat serta mempunyai daya adaptasi yang fleksibel.

3. Tradisi

Tradisi yang berasal dari kata *traditum* yakni segala sesuatu yang diteruskan dari masa lalu ke masa kini, dengan pengertian "masa" mempunyai rentang waktu yang relatif. Kurun waktu itu dapat ditandai misalnya oleh sistem kepercayaan atau sistem sosial yang berbeda dengan waktu yang panjang, atau waktu yang pendek meliputi masa pemerintahan seorang raja atau pemerintahan. Sebagai ilustrasi bahwa tradisi itu diukur oleh masa adalah; ketika Ida Bagus Mantra sebagai Gubernur Bali, semua seni tradisi di Bali tampil dengan identitas daerahnya (Kabupaten) masing masing. Sedangkan ketika Ida Bagus Oka menjabat Gubenur, semua bupati di Bali ramai-ramai menari joged. Ini adalah tradisi waktu yang diciptakan oleh penguasa selama menjabat di pemerintahan.

Berdasarkan pengertian tersebut, waktu bukanlah penentu mutlak untuk menyebut "tradisi" itu sebagai warisan yang dilanjutkan secara turun-temurun, karena dapat berubah sesuai dengan keadaan dan kondisi masyarakat pendukungnya. Hal ini di Bali untuk menyebut tradisi itu sesuai dengan ungkapan *desa, kala, dan patra*. Kandungan pengertian "turun-temurun" untuk meberi arti atau istila "tradisi" sebenarnya masih dapat diwacanakan kalau kita berpikir tentang lukisan "tradisi" yang masih ada sampai sekarang di Ubud bali. Dilihat dari material, teknik, dan peralatan, ataupun tema-tema lukisannya sudah mengalami perubahan yang cukup jauh dari yang pernah dibuat oleh generasi pendahulunya. Tetapi "cap" tradisi masih melekat sampai saat ini. Sebagai kiat

pelestarian terhadap seni tradisi apapun bentuknya dapat dilakukan dengan jalur formal maupun non formal. Dilihat dari efektif dan efisiennya jalur formal lebih memungkinkan karena mendapat pendidikan secara terstruktur dan sistematis.

Penerus tradisi bukan berarti kungkungan atau kebebasan yang terkontrol untuk menyerap budaya luar, tetapi juga tidak didominasi oleh kesenian Hindu-Jawa (klasik) sehingga kesenian yang lahir belakangan tidak mampu berbuat yang lebih baik walaupun meniru dari telah ada sebelumnya. (Van Der Hoop, 1949: 8). Tentang ketiga jenis seni ini (primitif, tradisi, dan klasik) Van Der Hoop sangat berharap khususnya bagi kriyawan agar dapat melanjutkan bagi penerusnya dengan lebih mempelajari **“jiwa”** dan memahami **sifat-sifatnya**, serta mencari alternatif baru sesuai dengan jalannya.



*Gambar No. 28
Relief Tantri
Sumber : Pusdok ISI Denpasar*



*Gambar No. 29
Petitis
Sumber : I Made Suparta*

Akulturası budaya secara tidak langsung berdampak pula pada karya/benda visual yang dihasilkan dan oleh masyarakat Hindu Bali khususnya para kriyawan dijadikan konsep *Rwa bhineda* dalam berkarya. Konsep *Rwa bhineda* ini pula dijadikan inspirasi Program Studi Kriya Seni FSRD ISI Denpasar dalam proses pembelajaran mata kuliah Metode Penciptaan dan Penyajian yang salah satunya adalah membuat karya seni dan karya fungsional. Selain oleh akulturası budaya, perubahan kriya juga dipengaruhi oleh dorongan alam yang mengakibatkan cara pandang dan perilaku masyarakat untuk membentuk komunitas dan stratifikasi sosial yang mengantarkan adanya dualisme budaya masyarakat kelas atas dan bawah.

4. Modern

Kehidupan masyarakat modern yang ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni bagi seorang kriyawan direpson dengan positif. Pemenuhan kebutuhan hidup yang menginginkan serba praktis, ekonomis, dan efisien mau tidak mau pencarian atau tindakan eksploratif segera dilakukan kalau tidak ingin ketinggalan. Disadari pula segala sesuatu yang dikerjakan dapat berbuah dan berdampak pada unsur positif dan negatif yang perlu diwaspadai dan dimaknai secara arif berdasarkan logika. Pengaruh tersebut tidak perlu direpson secara apatis yang berlebihan, namun dengan filterisasi sesuai dengan kebutuhan/keinginan yang ada. Sifat terbuka dan keluwesan bersikap dalam menyikapi pengaruh global yang dapat membantu kemudahan dalam beraktivitas seyogyanya dimanfaatkan selama tidak mendominasi seperti yang disarankan oleh Van Der Hoop.



Gambar No. 30
Janin
Karyar : I Wayan Aris Susila



Gambar No. 31
Balang Sembah
Karya : I Wayan Sunarta



Gambar No. 32
Rangda
Sumber : I Made Surata

Secara sederhana seni adalah usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Seni adalah suatu ekspresi, yang terkait dengan aktivitas manusia seperti: pengamatan terhadap kualitas material dan reaksi-reaksi fisik lainnya. Penyusunan hasil pengamatan menjadi bentuk serta pola yang menyenangkan. Lebih lanjut dapat dikatakan, penciptaan/pembuatan suatu karya khususnya kriya dihubungkan dengan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya. Disini sangat jelas, yang diharapkan adalah *proses* dan bukan produk/hasil akhir.

Di era teknologi informasi yang serba praktis dan efisien, sering menjadi inspirasi baru didalam menciptakan suatu karya. Peristiwa semacam ini perlu dicermati dan dicari terobosan baru agar kriya tetap eksis di kasanah kesenirupaan. Menerapkan mutualisme seperti pada kriya (seni dan pakai) setidaknya menjadi perimbangan antara logika, rasa, dan curahan ekspresi. Optimalisasi terhadap kemampuan analisis (kognitif C4), Naturalisasi (psikomotorik P5), dan Pengalaman (Apektif A5) bagi para kriyawan diharapkan

mampu bersaing dan melahirkan karya-karya yang inovatif. Karya yang dilahirkan itu tidak saja sebagai pengulangan, namun mampu menciptakan bentuk, material, fungsi, ataupun teknik pengerjaannya.

Dua makna *Crafts* juga disikapi Dick Hartoko, bahwa *Crafts* yang diperdagangkan “bebas” untuk menuangkan ekspresi individu sebagai seniman dengan berbekal pendidikan (pengetahuan) dan keyakinan. Kata *Crafts* tersebut untuk mengisolasi (memisahkan) beberapa praktisi yang tidak terlibat aktif sebagai pencipta. (Dick Hartoko, 1984: 21).

Karya seni zaman primitif yang memiliki bentuk dan teknik sederhana memperlihatkan perasaan yang kuat bila dibandingkan bentuk terikat dengan pengalaman teknik yang hebat. Alam tanpaknya tidak pernah memberikan kepuasan ideal formal, yakni jenis tertentu yang bisa ditiru, kecuali objek-objek alami itu ditangani dan diolah melalui proses teknik menjadi bentuk baru yang dapat memberi kesan pada pikiran manusia. Kenyataan produk buatan manusia/kriyawan dapat mengungkap gaya, sebagai bukti bahwa bentuk dapat berkembang secara bersama-sama dengan kemajuan teknik. (Frans Boas, 1955 : 10).

Herbert Read dalam buku *Seni Arti dan Problematiknya* secara implisit telah memberikan sinyal dan harapan bagi kita ”kriyawan” bahwa di masa mendatang kriya mempunyai kecenderungan untuk menyisihkan seni-seni mayor lainnya. Gejala akan terjadinya pergeseran dari seni mayor ke ”seni lukis” ke seni minoritas dapat dilihat kalau kita menganalisis masalah gaya, komposisi, dan soal-soal lain yang berurusan dengan struktur hasil seni, lewat seni arsitek dan

seni keramik. Sementara itu batasan antara seni murni dan seni pakai adalah sesuatu yang berbahaya, sedangkan kualitas terdapat pada semua seni, tidak peduli dengan tujuan kegunaan ,atau nilai bahan yang menjadikannya. (Herbert Read, terj. Soedarso, 2000: 18-19). Pemilahan/pembatasan antara seni murni dan pakai oleh Herbert Read bukanlah suatu tujuan, karena pada setiap bagian pada karya seni telah memiliki struktur tersendiri. Sudah pada tempatnya bila para pakar dan intelektual kriya mempilter dan mengkaji prinsip-prinsip yang dirasa menjadi kendala maupun yang memberi prospek kemajuan, sehingga kriya dapat berperan aktif dalam kancah kesenirupaan.

BAB III

FUNGSI KRIYA

Selain mempunyai fungsi praktis (benda/fisik dan menentramkan batin, kriya juga dapat berfungsi sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan berkeaktivitas. Dalam pendidikan formal seperti pada Progran Studi Kriya Kayu Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut seni Indonesia Denpasar inspirasi adalah kebutuhan yang diperlukan dalam menciptakan suatu karya/produk. Ketika melakukan proses penciptaan, inspirasi yang muncul kadang kala tidak terduga datangnya atau memang sengaja kita cari (mencari inspirasi). Munculnya kedua jenis inspirasi tersebut, dalam dunia penciptaan akan sama baiknya, karena ada suatu pendapat/pengalaman yang mengatakan penemuan yang sengaja atau suatu kebetulan akan sama baiknya. Ceritera spektakuler tentang terciptanya jembatan layang yang sangat dibanggakan masyarakat Indonesia. Teknik putar jembatan layang yang ditemukan oleh Cekorda Sukawati berawal dari ketidak sengajaan sewaktu memperbaiki mobil. Konon dalam proses perbaikan tersebut mobil yang terangkat oleh katrol yang tidak terlalu besar menyebabkan mobil dapat berputar. Melihat kejadian tersebut, beliau yang seorang ahli teknik terinspirasi oleh katrol yang tidak begitu besar mampu memutar beban yang berat. Inspirasi yang ditemukan tidak disengaja tersebut ditindaklanjuti dengan berbagai eksplorasi dan percobaan-percobaan yang kreatif dan inovatif sehingga terciptalah jembatan layang yang diberi nama Sosrobahu (Teknik putar).

Berbagai macam inspirasi sering mengilhami seniman/kriyawan untuk mengungkapkan ekspresi jiwanya dalam berkarya. Oleh karena itu Soedarso Sp. sering menyampaikan kembali pendapat tokoh pendidik kita yaitu Ki Hadjar Dewan Toro, *seni adalah jiwo ketok*, atau seni adalah ekspresi yang dapat menimbulkan kekaguman dan rasa takjub. Karena ekspresi merupakan ungkapan jiwa yang paling dalam dari setiap orang, sangat memungkinkan sekali keragaman karya akan muncul sesuai dengan situasi dan kondisi saat karya itu dibuat.



Gambar No. 33
Kelelawar
Karya : I Komang Sumiarta



Gambar No. 34
Bosan Total
Karya : I Wayan Geriawan



Gambar No. 35
Kupu-Kupu
Karya : I Nyoman Gumantra

Tiga karya kriya kayu yang mengutamakan ungkapan ekspresi. dengan teknik tiga seperempat pandangan. Karya yang mengambil ide/inspisari dari kelelawar, kertas, dan Kupu-kupu ini tidak terpaku atau dikekang dari dimensi/matra yang sering diterapkan pada seni patung.



Gambar No. 36
Barong Ket
Sumber: Koleksi ISI Denpasar

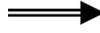


Gambar No. 37
Barong Ket (Batik)
Karya : I Made Suparta

Barong dan Rangda sebagai inspirasi dalam berkarya kriya. Penciptaan karya yang mengambil inspirasi dari benda-benda yang disakralkan.



*Gambar No. 38
Rangda
PKB 2009*



*Gambar No. 39
Rangda
Karya : I Wayan Suardana*

Unsur permanen yang ada dalam diri manusia yang menyangkut pembentukan seni adalah kesadaran estetikanya. Kesadaran dalam hal ini adalah sesuatu yang dinamis "ekpresif", sedangkan yang tidak tetap/berubah-ubah adalah "langgeng". Pada bentuk benda yang sama dapat mempunyai nilai ekpresif yang berbeda, baik untuk yang lain orang, begitu pula pada lain periode suatu kesenian.

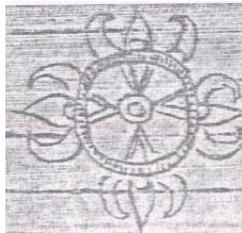
Seni sebagai media di kalangan masyarakat khususnya Bali, sejak lama telah dilakukan baik sebagai sarana keagamaan, simbol, tanda atau tujuan-tujuan tertentu yang sering dikaitkan dengan fungsi. Seni dan agama khususnya hindu adalah dua hal yang saling dukung-mendukung, saling terkait dan "saling memberi". Saling memberi antara Seni dengan Agama yang dimaksudkan disini adalah; seorang seniman dapat memberi inspirasi terhadap indahnya suatu yadnya dengan bentukvisual yang artistik. Hal ini dapat dilihat dari seni seni prasi/rerajahan. Begitu juga agama telah memberikan berbagai inspirasi/ide pada seniman dalam berkarya seni. Ini tampak jelas dengan banyaknya karya – karya rupa yang mengambil ide dari simbol-simbol atau ritual keagamaan.



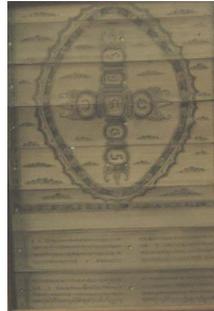
Gambar No. 40
Ah Ang
Sumber: Gencean



Gambar No. 41
Ah Ang
Karya: Ida Bagus Ketut Rai



Gambar No. 42
Cakra
Sumber: Kuranta Bolong



Gambar No. 43
Cakra
Karya: Ida Bagus Ketut Rai

Kriya berfungsi sebagai sarana keagamaan, Rerajaan bermotif cakra dan ulu sari yang sebelumnya dianggap sakral telah dijadikan inspirasi didalam penciptaan karya seni prasi

Tampilan bentuk rupa (visual) dapat lebih mudah ditangkap maknanya seandainya telah berupa simbol, karena simbol dapat dinaratifkan. Perlu pula dicermati terhadap tampilan simbol-simbol yang berupa pahatan, kaligrafi hindu, ikonografi hindu, relief, dan jenis seni rupa lainnya yang oleh masyarakat umum dianggapnya sakral atau mungkin mengandung unsur porno grafinya yang tidak pantas diapresiasi oleh semua kalangan. Dengan demikian mahasiswa/peserta didik tidak perlu terlalu cemas atau takut apalagi apreori terhadap suatu karya rupa yang sebelumnya belum dikenalnya. Terkait dengan mata kuliah studio kriya kayu VII, aktivitas mahasiswa dapat menyerap dan mengkajinya secara selektif dan profesional serta menyampaikan kepada khalayak lewat karya-karya yang diciptakan. Tahapan proses pembelajaran pencarian ide atau sumber inspirasi untuk sebuah penciptaan memang memerlukan eksplorasi/penelusuran terhadap karya-karya yang dijadikan acuan.



*Gambar No. 44
Ang Ah
Karya: I Wayan Wicana*

Kriya Seni

Makna yang disampaikan dalam karya *Ang Ah* berupa simbolisasi dari *Mata kanan dan kiri* Dan *Kober/tunggul* bermakna peringatan yang diberikan Hanoman/kera putih pada Arjuna untuk selalu dikenang.



*Gambar No. 45
Relief Tantri
Karya : I Made Suparta*



*Gambar No. 46
Tujuan Hidup
Karya: I Nyn. G. Juwastra*



*Gambar No. 47
Ulat
Karya: I Nyoman Laba*



*Gambar No. 48
Demi Materi
Karya: K. Sida Arsa*



*Gambar No. 49
Kriya Logam
Karya: Asnawi
Sumber: Citra Nusantara
ISI Surakarta*



*Gambar No. 50
Kriya Logam
Karya: Ardhiyansyah
Sumber: Citra Nusantara
ISI Surakarta*



*Gambar No. 51
Kriya Logam
Karya: Sidik Arifin
Sumber: Citra Nusantara
ISI Surakarta*

Secara historis, kriya pada mulanya bukan sebagai profesi, kriya ada karena manusia membutuhkan dan kebutuhan itu ia sediakan sendiri. Kriya berfungsi sebagai media untuk kebutan atau kepentingan survival. Tatkala manusia mulai kenal bermasyarakat dan bercucok tanam, maka bidang kriya menjadi

kegiatan sampingan sambil menunggu panen tiba. Waktu senggang yang cukup panjang menyebabkan barang atau karya yang diproduksi menjadi berlebihan, artinya jauh melebihi kebutuhan sendiri. Dalam perkembangan selanjutnya kriya atau kerajinan, oleh sekelompok masyarakat pedesaan maupun perkotaan dijadikan pekerjaan pokok (profesi) untuk mencari nafkah. (But Muchtar. 1991: 7)

Selain fungsi-fungsi yang disebutkan di atas, karya/benda kriya juga mempunyai fungsi sakral, timbal, dan fropan.



*Gambar No. 52
Lampu kamar tidur
Sumber: Koleksi Jur. Kriya*



*Gambar No. 53
Meja rias
Sumber: PKB 2003*



*Gambar No. 54
Nampun
Sumber: Tenganan*



*Gambar No. 55
Dulang warna emas
Sumber: Pameran
Pembangunan 2009*



*Gambar No. 56
Pajegan
Sumber: Pameran
Pembangunan 2009*



*Gambar No. 57
Dulang warna perak
Sumber: Pameran
Pembangunan 2009*

”Pembentukan” status fungsi kriya dengan pencitraan seni dan terapan serta pemaknaannya belum sepenuhnya dapat berdiri sendiri. Keterkaitan dan saling ketergantungan masih tetap dibutuhkan walaupun dengan kadar yang berbeda.

Bagi karya seni yang indah tid saja mempunyai keselarasan serta pola-pola yang baik, tetapi juga ada kepribadian dan makna simbolis yang impresionisme. (Lois Kattsoff, 1989: 382). Tingkatan makna yang perlu dipahami seniman dalam menciptakan karya seni yaitu: 1. yang bertalian dengan ilmu pengetahuan, keadaan alam, dan benda-benda lainnya. Dalam hal ini seniman hendaknya mampu melihat suatu benda dalam hubungannya dengan benda lain (tidak berdiri sendiri). 2. Yang terkait dengan motif serta latar belakang pembuatannya, hal ini dilakukan untuk mengetahui makna yang melatarbelakangi pembuatan suatu karya. 3. Prinsip nilai-nilai simbolis. (Ratnaesih Maulana, 1997: 38).

RANAH KOGNITIF (C)	RANAH PSIKOMOTORIK (P)	RANAH AFEKTIF (A)
C 6. Evaluasi	P5. Naturalisasi	A5. Pengamalan
C 5. Sintesis	P4. Perangkaian	A4. pengorganisasian
C4. Analisis	P3. Ketepatan	A3.Penghargaan terhadap nilai
C 3. Penerapan	P2. Penggunaan	A2. Pemberian respon
C2. Pemahaman	P1. Peniruan	A1. Pengenalan
C1. Pengetahuan		



*Gambar No.58
Kognitif/ pikir
Sumber: Clip Art*



*Gambar No. 59
Afektif/ rasa
Sumber: I Made Suparta*



*Gambar No. 60
Psikomotorik/keterampilan
Sumber: I Made Suparta*

Terjadinya keragaman dalam dunia seni khususnya kriya kayu, tidak dapat lepas dengan kemampuan, kemauan , dan faktor-faktor lain yang dimiliki

oleh setiap orang. Faktor-faktor yang menjadikan seseorang itu berhasil/gagal, baik/buruk, cepat/lambat dalam berkarya sering dipengaruhi oleh faktor alam (bakat) dan pendidikan (lingkungan). Namun oleh beberapa psikolog, pada dasarnya semua orang mempunyai bakat, baik bakat umum maupun khusus. Pada bakat umum biasanya kemampuan intelektualnya bersifat umum pula. Sedangkan bakat khusus adalah kemampuan yang dikaitkan berdasarkan fungsi atas bidang yang disenangi (profesi). Hasil atau karya seni seperti ini secara psikologis digambarkan sebagai kondisi ketakjuban yang jauh berbeda dengan hasil emosi yang diekspresikan oleh seniman dalam menciptakan karya. Penghargaan kepada seorang seniman merupakan penghargaan kepada seorang yang berkat bakatnya yang khusus membantu memecahkan masalah emosionalnya. (Herbert Read Terj. Soedarso, 2000:144-145).

Setidaknya sampai saat ini masih ada dua pendapat berkembang yang mengatakan yakni; bakat merupakan faktor bawaan, sehingga tidak semua orang bisa menjadi seniman. Pendapat lainnya, yakni bakat itu dapat dicapai dengan 90% latihan. (Syafii Dkk., 2003: 1.16). Kalau disimak pendapat di atas, proses pendidikan adalah salah satu upaya pembinaan dan pengembangan segala potensi pembelajaran.

BAB IV

METODE PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN KRIYA

Perjalanan panjang kriya sebagaimana yang disebutkan di atas, telah menyadarkan diri kita atas keragaman kriya untuk memperkaya kebudayaan yang ada. Sejalan dengan perjalanan tersebut, dapat kita pahami pola pikir para pelaku kriya ada kemauan dan kemampuan untuk meningkat keterampilannya baik secara kualitas maupun kuantitas. Empat olahan seperti olah kalbu, olah pikir, olah rasa, dan olah raga rupanya telah menuntut dan memberi "mandat" bagi para kreator kriya untuk berbuat sesuatu untuk "melayani" keempat olahan tersebut secara optimal. Terlatihnya kemampuan untuk memformulasikan berbagai barang untuk pemenuhan rasa keindahan menyebabkan para kreator untuk membuat karya-karya yang tidak saja sebagai kebutuhan praktis, juga karya yang bernilai seni. Hasil karya para kreator kriya (Periodisasi kriya) tersebut kadang kala jauh melebihi kemampuan tafsir kita kalau kita melihat dari segi bentuk, fungsi atau makna yang tersimpan dalam ciptaan mereka. Dari berbagai dokumen/buku karya kriya yang penulis pernah lihat (Boas, Frans. Daeng, Hans. Hoop, Van Der. Ratnaesih Maulana. Read Herbert. Suwaji Bastomi. Gustami, S.P dan penulis lainnya) karya-karya tersebut mengandung multi fungsi walaupun kita melihatnya dari satu segi/fungsi. Pemilahan fungsi ataupun kategori seperti yang terjadi sekarang mungkin karena keterbatasan kita saja untuk menafsirkannya. Kita juga sangat yakin, bahwa segala sesuatu yang ada ataupun yang diciptakan pasti ada maksud dan tujuannya. Dan kita sebagai penerus dan

pewaris kriya sudah sepatutnya terus beraktivitas untuk menelusuri dan menggali pesan-pesan yang terkandung didalamnya. Adapun aktivitas yang layak kita lakukan untuk melanjutkan pesan yang dimaksudkan tersebut adalah: 1) Aktivitas kreatif para kreator untuk menciptakan/membuat karya-karya kriya yang kreatif dan inovatif. Para kreator kriyalah yang ditengerai dapat menyampaikan pesan estetik, makna, dan arti simbolik lewat karya yang dibuat. Sedangkan bagi para perajin yang mempunyai keterampilan terbatas terus didorong untuk berproduksi secara optimal. 2) Aktivitas Apresiatif yaitu penikmatan yang dilakukan oleh penikmat atau apresiator. Kegiatan apresiasi dapat dilakukan apabila ada suatu karya/benda yang diapresiasi. Apresiasi merupakan jembatan penghubung atau sebagai proses komunikasi antara seniman dengan masyarakat (apresiator), atau masyarakat dengan karya seniman.

1. Proses Apresiasi

Sebelum melakukan kegiatan apresiasi, para apresiator ada baiknya memiliki pengetahuan terhadap karya/benda yang akan diapresiasi. Kegiatan apresiasi ini bukan saja diperuntukkan bagi karya-karya yang mempunyai nilai historis kepurbakalaan, namun juga dapat untuk karya yang mengandung unsur kebaruan. Anggapan terhadap karya/benda yang layak diberikan apresiasi pada karya seni semata tidaklah sepenuhnya dapat dibenarkan. Dalam dunia apresiasi, semua karya /benda mengandung nilai, walaupun bobot dan prosentasenya berbeda. Adapun kiat dan tahapan yang perlu dilakukan oleh seorang apresiator: (1) Pengamatan, (2) penghayatan,(3) Penilaian dan (4) penghargaan. Pengamatan dikaitkan dengan penginderaan lewat mata, . Penghayatan adalah tahapan yang

memerlukan olah rasa dan seorang apresiator memerlukan beberapa referensi untuk memcerna isi suatu karya. Penilaian secara obyektif pada karya berjalan baik apabila seorang apresiator mengetahui berkenaan dengan jenis, fungsi, medika, dan aspek-aspek visual yang melekat pada karya yang diapresiasi. Apresiator dapat menilai dan memutuskan apakah karya yang diapresiasi itu baik atau buruk, bermakna atau tidak dan sebagainya. Penghargaan yang dimaksudkan disini adalah suatu tanggapan atau respon pada suatu karya. Khusus pengamatan yang dapat dilakukan terhadap karya kriya yang patut diapresiasi:

- Jenis alat dan kualitas bahan (nilai dekoratif bahan).
- Teknik pahatan/pengerjaan.
- Variasi garis dan tekstur
- Dan yang lainnya (prinsip-prinsip seni rupa/kriya)

2. Aspek-aspek Apresiasi

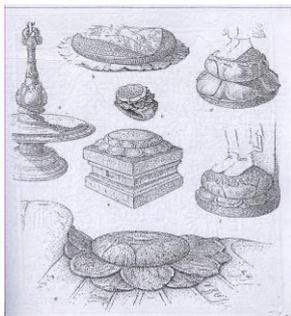
Hasil apresiasi akan baik bila apresiasi karya dilakukan secara secara komprehensif, menyeluruh, holistik atau total. Apresiasi karya/benda (**intraestetis**) merupakan unsur/aspek utama yang diapresiasi, sedangkan pengalaman hidup (*Curriculum Vitae*) seniman/pencipta sebagai aspek yang ke dua dan mengesampingkan asal - usul kehidupan pribadi seniman/pencipta. Untuk mendapatkan obyektivitas kualitas apresiasi alangkah baiknya seorang apresiator mengkhususkan pada karya.

Tanggapan atas kegiatan apresiasi (**ekstraestetis**) yang boleh dikatakan sebagai pelengkap dalam dunia apresiasi adalah berkaitan dengan pemahaman diri pencipta, kapan, dimana, dan apa yang melatarbelakangi karya itu diciptakan.

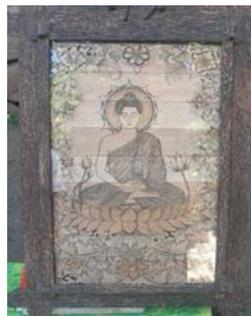
Pada persoalan aspek karya/kriya dapat diartikan atau dikaitkan dengan berbagai jenis, fungsi, media dan aspek visual yang ada pada suatu karya.

3. Apresiasi Karya Seni kriya dan Kerajinan

Kegiatan apresiasi seperti telah dikemukakan di atas tidak terlepas pada dua aspek yaitu aspek ciptaan dan si penciptanya. Untuk memudahkan melakukan apresiasi khususnya untuk karya kriya dapat dirunut berdasarkan periodisasi sesuai dengan bidang ilmu. Seperti diketahui, barometer periodisi pada setiap bidang ilmu ada perbedaan atau lain istilah seperti jaman prasejarah, sejarah, megalitikum, logam. Adapula periodisasi diklasifikasikan dengan istilah primitif, klasik, tradisi, modern dan seterusnya. Seni Kriya masa lampau adalah fenomena seni kriya masa prasejarah; Hindu-budha, dan Islam. Sedangkan masa kini adalah modern (pengaruh barat)



Gambar No. 61
Bentuk pondasi
elif dan kubus
Sumber: Ragam-ragam
perhiasan Indonesia



Gambar No. 62
Prasi: Budha
Sumber: Ragam-ragam
perhiasan Indonesia



Gambar No. 63
Candhi Hindu
Koleksi: I Made Suparta

Hindu-budha; Hasil karya seni rupa kriya pengaruh jaman hindu dan budha, yang dapat dilihat dari bentuk, tema dan fungsinya. Adapun bentuk peninggalan jaman Hindu-budha seperti: Candi, arsitektur, patung, relief dan ornamen. Bangunan seperti: Candi Borobudur: ceritera sang Budha, Candi Prambanan: Ramayana, Krisnayana Penggambaran ornamen dibuat dengan cara stilisasi yaitu penggambaran suatu obyek karakter aslinya masih mudah dapat dikenali.

Seorang seniman/kriyawan hendaknya memiliki sejumlah kepekaan nurani dan kita tidak perlu takut untuk menyebut sensualitas. Memiliki rasa hidup, rasa "bebas" serta kepekaan perlu ditanamkan dalam diri seorang seniman / kriyawan. Berbagai unsur maupun media pada masing-masing seni tetap memerlukan pengaturan/penataan dengan prinsip-prinsip tertentu yang lazim disebut prinsip seni. Kesemuanya itu tetap diperlukan supaya karya yang dihasilkan secara normatif kelihatan indah. Kelengkapan dan kemahiran penggunaan peralatan dalam pembuatan suatu karya sangat berpengaruh terhadap kualitas maupun kuantitas karya yang dihasilkan. Pengetahuan terhadap bahan dan unsur-unsur nilai, sifat, dan karakteristik yang dikandungnya tidak jarang memberi inspirasi maupun bentuk tertentu untuk segera diwujudkan. Inspirasi seperti ini sering dialami bagi para kriyawan yang dalam pembuatan karyanya mengambil ide dasar dari material yang dihadapinya. Berbeda dengan pola kerja para kriyawan yang mendapat dididik secara formal dimana konsep/ide adalah langkah awal untuk melahirkan suatu karya. Dimana bahan harus disesuaikan dengan konsep/ide.



*Gambar No. 64
Layar
Karya: I Nyoman Suardina*

Karya yang mengambil ide dari layar ini sangat berbeda dengan karya-karya dengan ide/judul yang dikerjakan oleh para pelukis/kriyawan yang tidak berlatar belakang pendidikan formal. Perbedaan yang tampak antara karya yang dibuat oleh seorang akademisi dengan yang tidak berpendidikan formal dapat dibedakan dari segi teknik maupun kualitas kerja. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah penempatan dan pengaturan elemen-elemen rupa dan citra. Citra mewartakan mental dan jiwa para pemilik dan pembuatnya, adalah sebuah pribadi yang terwujud pada karya seni.

BAB V

PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP SENI VISUAL DALAM KRIYA

Prinsip-prinsip seni rupa adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk suatu karya seni. Prinsip Seni Rupa dapat juga disebut asas seni rupa, yang menekankan prinsip desain seperti: kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan. Desain atau yang dulu diistilahkan dengan sebutan nirmana sebenarnya secara meteri tidak ada perubahan yang mendasar, karena semua prinsip tersebut masih seperti semula.

A. Prinsip Kesatuan

Untuk mendapatkan suatu kesan kesatuan yang lazim disebut *unity* memerlukan prinsip keseimbangan, irama, proporsi, penekanan dan keselarasan. Antara bagian yang satu dengan yang lain merupakan suatu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis membentuk suatu karya seni. Dalam penerapannya pada bidang karya seni rupa/kriya prinsip kesatuan menekankan pada pengaturan obyek atau komponen obyek secara berdekatan atau penggerombolan unsur atau bagian-bagian. Dalam kekriyaan pengaturan ini bisa dilakukan atau dapat dilakukan dengan cara permainan teknik pahatan, memformulasikan obyek, subyek, dan isian-isian pada suatu bidang garapan.

B. Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot. Pada karya dua dimensi prinsip keseimbangan ditekankan pada bobot kualitatif atau bobot visual, artinya berat - ringannya obyek hanya dapat dirasakan. Pada karya tiga dimensi prinsip

keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual (sesungguhnya). Keseimbangan ada dua yaitu: Simetris dan asimetris. Selain dua keseimbangan itu ada juga yang namanya keseimbangan radial atau memancar yang dapat diperoleh dengan menempatkan pada pusat-pusat bagian. Pencapaian keseimbangan tidak harus menempatkan obyek secara simetris atau di tengah-tengah. Keseimbangan juga dapat diperoleh antara penggerombolan dengan obyek-obyek yang berukuran kecil dengan penempatan sebuah bidang yang berukuran besar. Atau mengelompokkan beberapa obyek yang berwarna ringan (terang) dengan sebuah obyek berwarna berat (gelap).

C. Prinsip Irama

Irama dalam karya seni dapat timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan. Irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, raut, warna, tekstur, gelap-terang secara berulang-ulang. Pengulangan unsur bisa bergantian yang biasa disebut irama alternatif. Irama dengan perubahan ukuran (besar-kecil) disebut irama progresif. Irama gerakan mengalir atau *Flowing* dapat dilakukan secara kontinyu (dari kecil ke besar) atau sebaliknya. Irama repetitif adalah pengulangan bentuk, ukuran, dan warna yang sama (monoton).

D. Prinsip Penekanan

Pada seni rupa bagian yang menarik perhatian menjadi persoalan/masalah prinsip penekanan yang lebih sering disebut prinsip dominasi. Dominasi pada karya seni rupa dapat dicapai melalui alternatif melalui memgerombolkan beberapa unsur, pengaturan yang berbeda, baik ukuran atau warnanya. Seperti

misalnya gambar orang dewasa pada sekelompok anak kecil, warna merah di antara warna kuning. Penempatan dominasi tidak mesti di tengah-tengah, walaupun posisi tengah menunjukkan kesan stabil.

Penekan atau pusat perhatian atau juga disebut obyek suatu karya /garapan adalah karya yang dibuat berdasarkan prioritas utama. Karya yang diciptakan paling awal tersebut lebih menonjol dari berbagai segi obyek pendukungnya seperti ukuran, teknik, dan pewarnaannya. Dalam seni kriya, penciptaan suatu karya dinominasi menjadi tiga bagian; 1). obyek ciptaan. 2). obyek pendukung dan 3). isian-isian. Obyek ciptaan mendapat perhatian yang prioritas dan dominan karena akan dijadikan pusat perhatiannya. Obyek pendukung yang dimaksudkan adalah bentuk-bentuk yang dibuat agar tidak sama persis dengan obyek ciptaan, karena sifatnya sebagai pendukung. Sedangkan isian-isian adalah obyek yang memberikan aksen terhadap kedua obyek ciptaan. Atau memberi pola/motif pada bidang-bidang tertentu untuk memunculkan obyek ciptaan.

E. Prinsip Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian-bagian yang satu yang lainnya dengan pertimbangan seperti: besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh – dekat dan yang lainnya. Dalam seni rupa kriya, perbandingan ini mempertimbangkan seperti bidang gambar dengan obyeknya. Yang juga menjadi perbandingan dalam seni rupa kriya adalah skala maupun riil/aktual. Berdasarkan kondisi riil, botol lebih tinggi dari pada gelas atau piring lebih lebar dari pada mangkok. Proporsi juga digunakan untuk membedakan obyek utama (tokoh), pendukung (figuran), dan isian-isian (pendukung/latar).

F. Prinsip Keselarasan

Prinsip ini juga disebut prinsip harmoni atau keserasian. Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Selain penataan bentuk, tekstur, atau warna-warna yang berdekatan (analog). Kalau dalam karya ada warna-warna yang berlawanan (komplementer) harus dicarikan warna pengikat/sunggingan seperti warna putih.

BAB VI

UNSUR SENI VISUAL DALAM KRIYA

Bagi orang/Kelompok yang memandang sesuatu secara total, menyeluruh atau holistik. Baik/buruk, enak/tidak suatu karya hendaknya dilihat dan diamati secara keseluruhan. Secara umum orang tidak akan tertariknya kalau melihat suatu karya kriya membahas tentang unsur, karena unsur adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem. Berbeda dengan orang/kelompok pragmatis, formal, dan struktural, karena berasumsi suatu karya dilihat karena adanya unsur-unsur yang membentuk. Sebagai praktisi sekaligus pendidik dibidang seni, unsur adalah hal yang sangat diperlukan untuk memberi dan mendukung suatu obyek. Dalam pembentukan suatu struktur pada karya seni kriya/ ukiran, dalam unsur yang terkecil dapat dijadikan identitas suatu bentuk atau motif. Seperti contoh bunga wijaya mala/wijaya kusuma yang terselip ditelingan bhoma kalau dilihat dari segi ukuran, bunga yang kelihatan tidak begitu besar dapat dijadikan identitas untuk menandakan dia seorang yang kuat/sakti. Untuk kepentingan kritik dan analisis unsur-unsur rupa seperti garis, raut, warna dan teksture perlu diketahui secara mendetail.

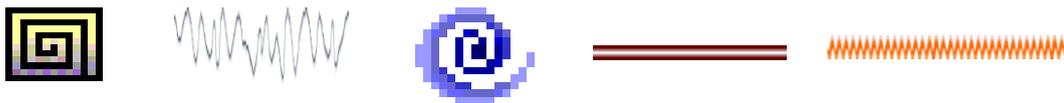
A. Garis

Garis adalah hubungan dua titik/jejak-jejak titik yang bersambungan atau berderet. Dalam gambar, garis adalah aktual/nyata. Dalam seni lukis/patung, garis bersifat maya atau berupa kesan karakter garis tergantung pada alat dan bahan yang digunakan seperti: karakter garis dengan pensil berbeda dengan goresan

kapur, begitu pula tekanan tangan dalam menggores. Dalam seni kriya garis bisa didapat dengan berbagai teknik pahatan dan *cawian*. Garis yang tampak pada pahatan bisa berbentuk garis lurus, lengkung, mendatar, zigzag, keras ataupun tipis.

Garis adalah unsur yang paling penting/elementer dalam seni rupa. Garis adalah hubungan dua buah titik atau jejak-jejak titik yang bersambungan atau berderet yang dapat menghasilkan irama. Secara historis jenis seni rupa yang menggunakan garis (kontur) ada di gua-gua yang bertolak dari keinginan untuk menggaris. Pedoman yang kuat dan ampuh bagi seni, dan buat kehidupan ini, adalah bahwa makin tajam, nyata, dan kuat garis batasnya, makin sempurna karya seninya. Dan kekurang jelasan dan kekurang tajaman pada garis besarnya merupakan bukti dari lemahnya imajinasi, peniruan dan kecerobohan. (Herbert Read, terj. Soedarso, 2000: 20).

Pada seni kriya garis dalam ornamen bersifat aktual atau nyata, sedangkan dalam pahatan/ukiran garis tersebut bersifat maya atau berupa kesan. Kesan garis terjadi karena adanya pertemuan dua permukaan atau sisi dalam bentuk. Secara fisik garis yang dimunculkan akibat pahatan/ukiran menjadi karakter tersendiri sesuai dengan yang dikehendaki atau memang merupakan karakter pembuatnya. Arah jejak dan jarak garis dapat berupa garis lurus, lengkung, zig-zag, vertikal, horisontal, ikal, dan vertikal.

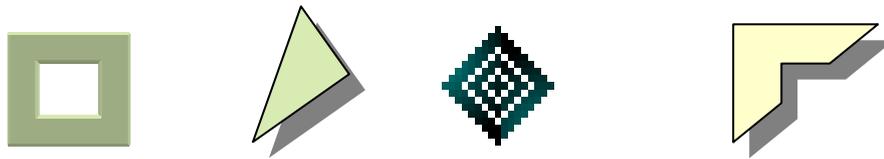


Gambar No. 65
Sifat-sifat garis
Sumber:From File

Garis yang menari, berirama atau yang lainnya dapat memberi kesadaran ritmik yang lebih gampang dirasakan dari pada diungkapkan, hal ini dapat dinikmati dengan jalan analogi fisis. Namun untuk menceritakan ini secara visual (rupa) kita mencarikan atau memerlukan pendekatan empati yaitu beberapa hal harus diproyeksikan ke dalam garis. Garis sering kali dijadikan sarana yang paling singkat dan abstrak untuk menggambarkan sebuah obyek tanpa meninggalkan representasi yang konvensional.

B. Raut

Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu obyek. Raut juga sering disebut perwujudan dari suatu obyek. Dilihat dari visual/tampilan raut tersebut berwujud sebagai: raut geometris seperti segi tiga, persegi atau lingkaran. Raut organis atau biomorfis yakni raut yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Raut dalam seni kriya dapat terbentuk karena tidak disengaja, kebetulan atau secara alamiah. Dalam buku Estetika Makna, Simbol, dan Daya, istilah raut untuk saat ini mengandung definisi yang beragam dan sangat bias. Silang pendapat para ahli juga masih terjadi di perguruan tinggi seni ketika bangun praksis seni rupa, desain produk industri, desain interior, desain komunikasi visual, dan kriya seni ditarik atau diarahkan ke bidang kajian estetika. Dalam praksis kesenirupaan dan desain, diposisikan adanya unsur-unsur yang melibatkan aspek estetis (kepekaan, keterampilan, pengalaman, proses kreatif yang diimplementasikan keberbagai wujud berkarya, baik tematis atau bebas. (Agus sachari, 2002: 1).



*Gambar No. 66
Jenis-Jenis raut
Sumber: From File*

Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu obyek. Raut juga dipahami atau dikenali sebagai bidang atau bentuk. Raut terbentuk dari unsur garis, dan berwujud :

1. Raut Geometris seperti: segi tiga, persegi, dan lingkaran
2. Raut Organik atau Biomorfis: terbentuk dari lengkung-Lengkung bebas.
3. Raut bersudut : terbentuk dengan banyak sudut
4. Raut tak beraturan: terbentuk secara kebetulan (terbentuk secara alamiah)

C. Warna

Unsur utama dalam seni lukis adalah warna. Dalam teknologi warna dikenal adanya warna cahaya atau warna aditif (benda yang memancar). Warna Figmen atau bahan disebut warna subteraktif (kualitas warna pada bahan). Pada seni kriya warna akan didapat dari bahan-bahan yang digunakan. Warna bahan yang alami memberikan nilai tambah pada suatu karya yang dihasilkan. Pemilihan jenis bahan seperti: kayu, bambu, dan rotan yang mengandung zat ekstrasi telah memberikan keragaman warna pada setiap jenisnya. Untuk jenis bahan tertentu seperti jenis kayu kelas IV (penggolongan jenis kayu) tidak semuanya mempunyai

warna yang menarik dan indah, oleh sebab itu kayu-kayu kelas tersebut diwarnai dengan warna olahan pabrik. Warna olahan pabrik tersebut sering digunakan untuk mewarnai barang-barang kerajinan. Tetapi bukan berarti karya kriya seni tidak menggunakan warna olahan pabrik. Oleh beberapa seniman/kriyawan di Bali selain menggunakan warna olahan pabrik masih ada yang menggunakan warna tradisional. Warna-warna ini diperoleh dengan jalan membuat sendiri. Adapun bahan dari warna tersebut putih, coklat/oker, hijau, kuning dan merah.

Jenis-jenis warna:

- Warna Primer- merah, kuning dan biru
- Warna Sekunder – oranye/jingga, hijau, ungu/violet
- Warna tersier – coklat, abu-abu, dan yang lainnya (ke-an).

Sifat-sifat Warna:

- Panas
- Dingin
- Cerah
- Suram
- Terang
- Gelap

Dalam dunia teknologi warna dikenal adanya warna cahaya yang disebut warna aditif dan warna bahan disebut subtraktif yang sering digunakan bagi yang mencintai warna-warna alam (natural). Warna cahaya bersumber dari pantulan/pancaran sebuah benda, sedangkan warna bahan (subtraktif) yang juga disebut warna figmen adalah warna yang melekat pada bahan itu sendiri.

Berdasarkan klasifikasinya warna dapat digolongkan menjadi warna primer, sekender, dan tersier.

Menurut Herbert Read, Penggunaan warna dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) yaitu: warna heraldik, harmonis, dan murni. Penggunaan heraldik adalah warna digunakan untuk menutupi/mendukung jenis/bentuk natural yang telah ada. Penggunaan warna seperti ini bisa dikatakan yang paling primitif yang dimanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan simbolis. Penggunaan warna secara harmonis yang dimaksud adalah warna-warna yang disesuaikan, dihubungkan, dengan warna dominan untuk mendapatkan variasi pada obyek. Sedangkan penggunaan warna murni yang juga disebut ala Cezanne, warna untuk memperjelas dan warna digunakan untuk kepentingan warna itu sendiri. Suatu bentuk digambarkan secara langsung oleh warna tanpa mempertimbangkan cahaya dan bayangan atau yang lazim disebut *chiaro-scuro*.

Kriya seni maupun terapan, unsur warna yang didapat dari material/bahan yang memang banyak memiliki pilihan warna, tidak begitu tergantung pada warna aditif ini, dan pemakaian warna biasanya sekedar dijadikan pelindung. Kesan natural yang melekat pada material kriya baik itu dari jenis kayu, rotan, tanah liat, bambu dan yang lainnya, oleh beberapa kalangan tidak perlu dipermak lagi. Akan berbeda dengan para kriyawan akademis yang tidak terbiasa menerima segala sesuatu apa adanya, dia selalu ingin merespon "warna natural" secara arif untuk pengembangan ide-idenya.

D. Tekstur

Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu: 1. Nyata, 2. Semu. Kriya yang hampir semua karyanya menggunakan bahan dari benda bertekstur, dapat dipastikan tekstur yang dihasilkan dari karya tersebut adalah tekstur nyata, dan sangat sedikit tekstur yang terdapat pada produk kriya bertekstur semu.



*Gambar: No. 67
Tekstur Nyata
Sumber: Gallery Nasional*



*Gambar: No. 68
Tekstur Semu
Sumber: Gallery Nasional*



*Gambar No. 69`
Tekstur Semu (Foto)
Sumber: From File*

Karya yang dikenakan tekstur semu lebih dominan pada barang-barang kerajinan yang terbuat dari bahan kualitas rendah. Tujuan barang tersebut diberi tekstur semu (warna) pada dasarnya untuk melindungi bahan agar lebih berkualitas/kuat. Dan sangat sedikit karya yang terbuat dari bahan berkualitas tinggi dibuat/diberi tekstur semu, dan bila hal tersebut terjadi dikarenakan ada unsur kesengajaan untuk mendapatkan efek tertentu. Pada karya kriya kedua tekstur baik yang semu maupun nyata terdapat didalamnya.

Kedua karya yang berbedanya tekstur karena unsur kesengajaan untuk mendapatkan efek tertentu. Pada karya no. 59 pada beberapa bagiannya kelihatan ada tekstur semu karena unsur kesengajaan, sedangkan pada karya no. 58 pada setiap bagiannya betul-betul bertekstur nyata.



Gambar No. 70
Topeng
Karya: Tokiyo HS.



Gambar No. 71
Tertarik
Karya: I Made Suparta

E. Ruang

Secara umum ruang dikaitkan dengan tiga dimensi, namun dalam seni rupa, ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu obyek. Ruang atau keluasan suatu obyek dalam **gambar** arsitektur ataupun seni rupa dapat dicapai dengan permainan perspektif. Ukuran dimensi atau matra yang secara realitas dapat dibagi tiga; eka, dwi, dan tri matra yang sebelumnya untuk menunjuk perbedaan suatu karya rupa seperti garis (ekamatra), lukisan/kriya (dwimatra), dan Patung/bangunan (trimatra) saat ini tidak begitu dipermasalahkan lagi didalam dunia seni rupa. Kesan bentuk tri matra juga bisa didapat pada karya dwimatra.

Gelap terang sering dikaitkan dengan pencahayaan. Dalam Seni patung/kriya dapat melalui raut/kedalaman. Teori atau pendapat ini selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Untuk mendapatkan gelap-terang atau cerah suramnya karya seni kriya tidak hanya terbatas dengan tinggi atau rendahnya kedalaman pahatan, namun dapat dilakukan seperti pada seni lukis

yaitu dengan pewarnaan. Pahatan yang dalam identik dengan kesan gelap juga bisa berbalik kalau pada pahatan yang dalam tersebut diberi warna yang cerah/putih. Tidak jarang pula kita temukan pada permukaan karya akan terkesan dalam/gelap karena ada permainan warna. Dalam seni gambar untuk mendapatkan kesan gelap atau terang relatif mudah dicapai yaitu dengan teknik arsiran/dusel. Sedangkan pada seni lukis dapat dicapai dengan permainan warna.

Pada karya seni orang-orang primitif, sebagaimana dalam agamanya, elemen inilah yang berkerja. Susahnya dalam taraf ini adalah tidak mudah untuk menarik garis pemisah antara seni dan religi. Pendekatan atas yang satu akan mendorong penemuan yang lainnya. Tokoh-tokoh magi atau para pendeta (dalam agama) tidak lain adalah seniman yang kreatif, dan seni hanya mungkin lahir sebagai suatu fungsi dalam pemujaan atau untuk mendapatkan simpati dari yang dipuja terhadap lingkungan.

Dalam kasanah kesenirupaan baik yang mendalami bidang Penciptaan atau Pengkajian, unsur-unsur seperti: garis, raut, tekstur, dan ruang perlu tindakan analisis sebagai inovasi dalam menciptakan suatu karya. Bagi orang atau kelompok yang memangdang sesuatu secara total, menyeluruh atau holistik, tidak akan tertarik kepada pembahasan unsur, karena unsur adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem. Bagi kalangan akademis, formal, dan struktural jauh akan menyatakan atau merasa enak kalua sebuah karya terbentuk dari kesatuan serta sifat yang ada pada setiap unsur.

Sebuah benda dapat diekpresikan kedalam berbagai macam/jenis bentuk seni sesuai dengan spesialisasinya. Seperti misalnya burung, dapat dijadikan

inspirasi sebuah tarian, lukisan, relief, nyanyian, ataupun tabuh. Ekpresi itu dapat diperlihatkan dengan berbagai media ungkap, seperti pada seni pertunjukan, rupa, musik, dan yang lainnya. Gerak, bentuk, dan irama yang terwujud adalah simbol-simbol yang mengandung makna tertentu. Pernyataan ekpresi itu sangat nyata dapat dilihat atau tersirat pada anak-anak ketika sedang bahagia, sedih, marah atau kecewa.

Pengertian seni untuk seni dan seni untuk masyarakat sebenarnya telah dirasakan ketika usia masih anak-anak. Seni dapat memancing perkembangan psikologis anak seperti kognitif, motorik, dan kreatifitas walaupun dengan cara bermain. Disini anak tidak diharapkan sebagai pengguna atau konsumen, namun yang lebih penting dia mampu menciptakan sesuatu

Antara cara mengapresiasi karya seni dengan kerajinan sebenarnya tidak jauh berbeda. Penekanan atau bobot yang diberikan oleh apresiator pada masing-masing karya/benda tersebut terletak pada unsur dan aspek kegunaan.

KONTRAK PERKULIAHAN

METODE PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN

KELAS:MPP

DOSEN PENGAMPU MK:

Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn

Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn

Deskripsi Matakuliah

- ▶ Mata Kuliah Metode Penciptaan dan Penyajian merupakan mata kuliah teori yang dirancang sebagai tahapan metodologis dalam penciptaan dan penyajian karya secara idealis maupun pragmatis, melalui pemahaman tentang konsep-konsep berpikir ilmiah secara kritis, logis, sistimatis, koronologis, mencakup metode-metode penciptaan mulai dari penetapan subjek dan objek penciptaan yang dibarengi dengan teknik, serta cara-cara mewujudkannya kedalam karya dan bagaimana nantinya karya tersebut disajikan. Output dari pembelajaran ini yakni pengetahuan dan penyusunan proposal.

Bahan Kajian:

- ▶ **Pengertian metode penciptaan dan pengkajian:** Ruang lingkup metode penelitian berkaitan dengan seni kriya, Pengertian seni kriya dan desain
- ▶ **Pengetahuan proses penciptaan, metode penciptaan dan penyajian seni:** Landasan penciptaan seni, Momen estetik dalam penciptaan seni
- ▶ **Strategi penulisan metode penciptaan dan penyajian:** Identifikasi fokus dan isu topik penelitian, Sumber inspirasi, ide dan konsep bentuk, Prinsip dan alur metode penciptaan karya, Unsur dan alur proses kreatif dalam metode penciptaan karya, Tahap pertimbangan pada tahap perancangan.
- ▶ **Unsur dasar rancangan penelitian dan teknik penulisan:** Deskripsi proses penciptaan karya, asas dan prinsip perumusan kalimat judul, Cara penulisan dan latar belakang penciptaan, Penulisan rumusan masalah penciptaan, Penulisan tujuan dan manfaat penciptaan, Identifikasi masalah, Rumusan masalah dan Hipotesis.

Capaian Pembelajaran – Prodi

- ▶ Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- ▶ Menguasai konsep dan metode penciptaan dan Penyajian
- ▶ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- ▶ Mampu merancang dan menjalankan penelitian dengan metodologi yang benar khususnya terkait dengan pengembangan bidang IPTEKS.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- ▶ Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- ▶ Menguasai konsep teoritis IPTEKS, serta memformulasikan penyelesaian masalah procedural
- ▶ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (CPL3).
- ▶ Mampu merancang penelitian dengan metodologi yang benar terkait dengan pengembangan

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

- ▶ Mampu menjelaskan tentang Pengetahuan, tentang penciptaan, metode dalam penciptaan
- ▶ Mampu menjelaskan berbagai metodologi penciptaan seni Landasan penciptaan seni, Momen estetik dalam penciptaan seni.
- ▶ Mampu merumuskan permasalahan Identifikasi fokus dan isu topik penelitian, Sumber inspirasi, ide dan konsep bentuk, Prinsip dan alur metode penciptaan karya, Unsur dan alur proses kreatif dalam metode penciptaan karya, Tahap pertimbangan pada tahap perancangan
- ▶ Mampu menjelaskan validitas dan reliabilitas pengukuran dalam penciptaan
- ▶ Mampu memilih dan menetapkan Unsur dasar rancangan penelitian dan teknik penulisan
- ▶ Mampu merancang proposal penciptaan TA & mempresentasikannya dengan tanggung jawab

Bahan Bacaan

- ▶ Gustami, SP. (2000). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*
- ▶ Gustami, SP. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*
- ▶ Hendrayana, Husen. (2019). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press
- ▶ Kerlinger. Fred N. (1995). *Azas-azas Penelitian Behavioral*. Cetakan keempat. Yogyakarta: Gadjah
- ▶ Moleong, J. Lexy. (1994). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan kelima. Bandung: Remaja Rosdakarya
- ▶ Nawawi, Hajar. dan Mini Sawitri. *Penelitian Terapan*
- ▶ Soedarso, Sp. (2006). *Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : Bali Penerbit
- ▶ Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa, Desain, Arsitektu, Seni Rupa dan Kriya*, Jakarta : Erlangga.
- ▶ Soetrisno, & Rita. (2007). *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- ▶ Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- ▶ Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung Alfabeta.

Strategi Perkuliahan

- Luring/Daring :1. Penjelasan teori, diskusi dan Tanya jawab terkait dengan materi pembelajaran.
2. Diskusi dan pembahasan kasus terkait dengan objek penelitian secara mandiri
3. Mahasiswa diberikan kebebasan dalam mencari data terkait dengan kasus yang diangkat dalam penelitian topik
4. Luaran dari pembelajaran Mk berupa Proposal penelitian yang akan dipresentasikan di depan kelas
5. Pengumpulan proposal dan presentasi dilakukan pada akhir semester
6. Ujian akan dilakukan dua tahap Yakni: UTS dan UAS

TUGAS

- Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu untuk menyusun proposal penciptaan sesuai dan membahas tentang tahapan metodologis penciptaan karya seni mulai dari penetapan subjek dan objek penciptaan, landasan teoretik (empirik) sampai mencakupi metode-metode penciptaan yang dibarengi dengan teknik dan cara-cara untuk mewujudkannya ke dalam karya seni secara sistematis. Mahasiswa merumuskan permasalahan, dan membuat hipotesis, menyusun kerangka penelitian, dan akhirnya membuat proposal penelitian. Kemudian mahasiswa mendesain slide presentasi proposal dan mempresentasikannya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi ilmiah dalam bentuk presentasi.

METODE Pengerjaan Tugas:

1. Melakukan survei/pengamatan lapangan, membaca journal penelitian dan penciptaan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan diambil
2. Menuliskan hal-hal pokok yang mendasari perancangan karya yang didapat dari hasil studi (gambaran rancangan riset)
3. Membuat ringkasan dari journal yang telah dipilih;
4. Menentukan judul proposal penciptaan;
5. Merumuskan masalah penciptaan;
6. Memilih dan merancang metodologi penciptaan;

7. Menyusun proposal penciptaan;
8. Menyusun bahan & slide presentasi proposal;
9. Presentasi proposal di kelas.

INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN:

a. **A) Penulisan karangka umum, memfokuskan isu permasalahan, menjelaskan secara detail melalui gambaran rancangan reset dan penulisan ringkasan kajian journal (bobot 20%)**

► **B) Proposal Penelitian Penciptaan dan Penyajian (30%)**

1. Ketepatan sistematika penyusunan proposal sesuai dengan standar panduan penulisan proposal;
2. Ketepatan tata tulis proposal sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan sesuai dengan standar APA dalam penyajian table, gambar, penulisan rujukan dan penisan sitasi;
3. Konsistensi dalam penggunaan istilah, warna (jika ada) simbul dan lambang;
4. Kerapian sajian buku proposal yang dikumpulkan;
5. Kelengkapan penggunaan fitur-fitur yang ada dalam MS Word dalam penulisan dan sajian proposal penelitian;
6. Proposal ditulis dalam format A4, Margin 4-4-3-3, Huruf Times New Roman, Spasi 1.5, Font 12 (teks utama), 10 (keterangan gambar, table, grafik, dan isi table);

► **C) Penyusunan Slide Presentasi (bobot 20%)**

Jelas dan Konsisten, Sederhana dan Inovative, menampilkan gambar dan blok system, tulisan menggunakan font yang mudah dibaca, jika diperlukan didukung dengan gambar dan video clip yang relevan.

► **D) Presentasi (bobot 30%)**

Bahasa komunikatif, penguasaan materi, penguasaan audensi, pengendalian waktu (10 menit presentasi + 5 menit diskusi), kejelasan dan ketajaman paparan, penguasaan media presentasi.

Kriteria Penilaian

NILAI	POINT	RANGE
A	4	>85
B	3	70-84
C	2	55-69
D	1	40-54
E	0	<39

Dalam menentukan nilai akhir akan digunakan pembobotan sebagai berikut

Absen : 10 %
 UTS : 30 %

UAS : 40 %
 Tugas : 20 %

TOPIK BAHASAN

Hari/Minggu ke-	Topik Bahasan	Dosen Pengampu
1	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrak perkuliahan Pengantar tentang maksud 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
2	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian metode penciptaan seni kriya dan ruang lingkungnya • menjelaskan Landasan • penciptaan seni, Momen estetik dalam penciptaan seni 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
3-4	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar penciptaan yakni: • (1) Pengertian penciptaan;(2) Cara berpikir seniman; (3) Tujuan dan Fungsi penciptaan; (4) Ragam Penciptaan; (5) Unsur-unsur Penciptaan; dan (6) langkah-langkah dalam penciptaan 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan metode kajian seni dan Metode penciptaan seni 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Studi lapangan ke bengkel/studio seni dan juga mencermati permasalahan yang ada dilapangan sebagai sumber ide • Identifikasi tema dan topik penelitian, identifikasi sumber permasalahan, dan identifikasi sekema penelitian 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
8	UTS	Dr. I Nyoman Suardina.

		S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
9-10	<ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan dan menjelaskan prinsip dan alur metode penciptaan karya • Eksplorasi ide gagasan, tujuan dan pengamatan lapangan. • Penjelasan dan diskusi tentang kerangka proposal penciptaan 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
11-12-13	<ul style="list-style-type: none"> • resentasi dan diskusi tentang Rumusan Masalah dan Kerangka Proposal Penciptaan 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
14-15	<ul style="list-style-type: none"> • Review dokumen proposal penciptaan • Finalisasi proposal penciptaan, disertai power point • Presentasi mandiri • Diskusi dan Tanya jawab 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn
16	<ul style="list-style-type: none"> • UAS / Ujian Akhir Semester: Pengumpulan laporan proposal • Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa 	Dr. I Nyoman Suardina. S.Sn, M.Sn Dr. Ida Ayu Gede Artayani. S.Sn., M.Sn

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, (2002), *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Cet. ke 2, Bandung.
- Agustian, Ari Ginanjar.(2001), *Rasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual*, Arga, Jakarta.
- Barinul Anas, (2007), *Pendidikan Tinggi Kri(y)a Dalam Wahana Tradisi” Sebuah Tawaran Konteks. Pekan Pruduk Budaya Indonesia*, Jakarta
- Biakai Yufentius dkk. (2002) *Asmat Mencerap Kehidupan Dalam Seni*. (Terjemahan: Willie Koen) Drackhaus Cramer, Greven, Jerman.
- Burhan, M. Agus. (2006), *Jaringan Makna Tradisi hingga Kontemporer*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta
- Boas, Frans. (1955), *Primitive Art. Dover Publication*, New York.
- Cochrane, Grace. (1997), “Keeping content: craft, history and curatorship”, (Ed. Sue Rowley), dalam *Craft and Contemporary Theory*. Allen & Unwin, Australia.
- Dantes, Nyoman, (2006), “Konsep dan Prinsip Penilaian Hasil Belajar”, Semilokakarya Penjaminan Mutu, ISI, Denpasar.
- Daeng, Hans. (2000), *Manusia Kebudayaan Dan lingkungan, Tinjauan Antropologi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Gustami, SP. (2007), *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* ,Prasista, Yogyakarta.
- _____, (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, PPs ISI Yogyakarta.
- _____, (2000), *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara:Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*, Kanisius, Yogyakarta.
- Gosong I Made, (2006), *Evaluasi Penyelenggaraan Program Pendidikan di Perguruan Tinggi”*, Pelatihan, ISI Denpasar.
- Hoop, Van Der. (1949), *Indonesische Siermotieven*, N.V. Uitgeverij, W. Van Houve, Gravenhage, Bandung

- Lois O Kattsoff, (1989), *Pengantar Filsafat* (Terjemahan: Soedjono Sumargono), Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Muchtar, But. (1991), "DY Cipta di Bidang Seni Kriya", Panitia Kongres Kebudayaan, Jakarta.
- Myers, David G. (2002), *Intuisi: Fungsi Insting dan Naluri untuk Meraih Kesuksesan*, Qalam, Yogyakarta.
- _____. (1987), *Enam Topi Berpikir*, Binarupa Aksara, Jakarta.
- Ratnaesih Maulana, (1997), *Ikonografi Hindu*, Fakultas Sastra Universitas Indonesia, Jakarta.
- Read, Herbert. (2000), *Seni Arti Dan Problematikanya*, Terj. Soedarso. Duta Wacana, Yogyakarta.
- _____. dalam Syafii, dkk. (2003), *Materi Dan Pembelajaran Kertakes SD*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta.
- Rektor ISI Denpasar, (2005), "Rapat Kerja Daerah Institut Seni Indonesia Denpasar" Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sahman, Humar. (1993), *Mengenal Dunia Seni Rupa*, IKIP Semarang Press, Semarang.
- Sardiman A.M. (2001), *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Soedarso Sp. (1990), *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- _____. ((2006), *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Soedarsono, R.M. (2001), *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Susanto, Mieke, (2003), *Membongkar Seni Rupa*, Jendela, Yogyakarta.
- Sutrisno Hadi, (1987) *Bimbingan menulis Skripsi, Tesis dan disertasi*, Gadjah Mada Pers, Yogyakarta
- Sutrisno, SJ., Mudji, (1999), *Kisi-Kisi Estetika*, Kanisius, Yogyakarta.

_____. (2005), *Teks-teks Kunci Filsafat Seni*, Galang Press,
Yogyakarta.
Suwaji Bastomi, (2003), *Seni Kriya Seni*, UPT UNNES Press, Semarang